千之ナイフ

迷宮の魔少女

千之ナイフ　迷宮の魔少女

取扱説明書

アイセル・ファンシーソフトグループ

は じ め に

この度は、当アイセル・ファンシーソフトの『迷宮の魔少女』をお買い上げ頂きまして誠にありがとうございました。

『迷宮の魔少女』はファンシーソフトの初の一見真面目なＲＰＧです。

とは言っても所詮ファンシーソフトですから、所々に『ファンシーソフトちゃん』らしさが漂っています。（ンカ月でどうやってＲＰＧ作れって言うんだよ。まったく‼

ですから、『迷宮の魔少女』は真面目と冗談と手抜きが入り乱れた、わけの分からない世界になってしまいました。（本人は結構マジメで作ったつもりなんですが……）

私はＲＰＧが比較的好きです。と言うのは大体の場合において、いわゆる『ヒント本』なくしては最後までたどりつけないからなのです。最初はハマルのですが、壁に当たるとやる気がなくなりほっぽってしまいます。

ど〜せ、『迷宮の魔少女　攻略法』なんてヒント本が出るわけありませんから比較的、楽に解ける様に作ったつもりです。（いまいち自信がない………）

ただし、迷路については当社の『ちみ君』が作りましたので多分ムズイでしょう。

３〜４日もやればいい線まで行くとは思いますが、ど〜しても解けない人は自分でプログラムを解析して下さい。ど〜やって解析するって？んなこと自分で考えなさい。

『迷宮の魔少女』には、プロテクトを掛けてありません。（とは言ってもリストが出ないくらいのプロテクトは掛かっています。）自由にコピーしてもかまいませんが、他の人にコピーしてあげるなどという、とんでもない事はしないようにお願いします。

最　初　に

・必要なシステム

ＰＣ－９８０１シリーズ・ＰＣ－２８６シリーズの場合

本　体

２ＨＤドライブがつながっているもの。ドライブ１になっていること。
漢字ＲＯＭが必要です。第二水準ＲＯＭは多分必要ないはずです。

ディスプレイ

４００ライン表示出来るもの。漢字が上半分でよければ２００ラインで可。

メモリ

３８４ＫＢ以上のメモリが必要です。ＰＣ－８８０１で動くのに何でそんなに必要かと言われても困ります。単なる作者の手抜きです。

サウンドボード

サウンドボードを内蔵していないマシンでは音楽は聴けません。
ビープ音で音楽を奏でるなどという高等テクニックは作者にはありません。

ＰＣ－８８０１シリーズ

本　体

２ドライブが必要です。１ドライブの人は増設して下さい。

サウンドボード

内蔵型は問題なし。後から付けた人は運を天にまかせて下さい。

ＭＳＸ２シリーズ

本　体

ＶＲＡＭ１２８ＫＢが必要です。漢字ＲＯＭはあってもなくてもＯＫです。

ディスク

２ＤＤの3.5インチのフロッピードライブが必要です。１ＤＤは不可。

ジョイスティック

ある人は使っても構いません。無い人はキーボードで遊びましょう。
このゲームは連射機能は無意味です。

・バックアップ

このゲームは途中で状態を記録しておき、あとで続きを遊べるようになっています。

そのため、ディスクに書き込みを行いますのでプロテクトシールを貼らないで下さい。

プロテクトシールを貼っていて記録出来ないなどと言っても当社は関知しません。

また、マスターディスケットに書き込みを行いますので、バックアップをとることをお勧めします。バックアップの取り方は各機のマニュアルを御覧になって下さい。

（何て親切なんだろう。今時なかなか出来ないことです。と、自画自賛する私。）

市販のコピーツールならどんな腐ったのでもオートで取れます。

物　　語

ある日、ある所である男が行き倒れになっていました。

かわいそうに思ったある町の神官が手厚く看護したため男は一命を取り留めました。

町の娘達は美人ぞろいで、男は『ラッキ～』と思っていました。

ところがある時、ある魔女が町中の女の子の美しさに嫉妬し、みんなを魔物に変えて塔にこもってしまいました。

ただし、神官の娘や侍女達は神に使える者達だけあって魔物にはなりませんでした。

町の神官は言いました。

『娘や侍女達を救ってくれたら、娘をお前の嫁にしてやろう。魔物にされてしまった町の娘達も闘いに敗れれば、元の娘に戻ることだろう。』

男は言いました。

『ごく普通の青年が魔女にかなうわけがないでしょうが!!』

町の神官は答えました。

『それもそうじゃな・・・。しかたがない。おまえには特別に経験を積めば魔法をおぼえられるように魔法をかけてやろう。』

男はムッとしてつぶやきました。

『そんな訳のわからない魔法じゃなくてもっと気の利いたのはないのかよ・・』

しかし、男は命を助けてもらった恩もあり、いやいやながら娘達を助けに行くことにしました。

『娘を嫁にくれるのはいいが、とんでもないブスだったらどうしよう。（まあ千之さんのキャラだから大丈夫に違いない。）』と男は思いました。

と、言う訳で町はずれにある塔へ魔女退治に行くはめになりました。

これが『迷宮の魔少女』の物語です。何と言ってもプログラムが出来てから考えたのでつじつまが合わない場合もあります。その場合は笑ってごまかして下さい。

迷宮の魔少女の世界

ゲームは町の神殿から始まります。持ち金は５０アイセルです。まず、必要なアイテムを買って町を出ます。すると、いきなり途中を省略して魔女のいる塔に入ります。

塔は6階建てになっていて、目的の神宮の娘と魔女は最上階にいます。
各階には、巫女が捕らわれています。彼女達を助けると重要なヒントを教えてくれます。

各階の重要な地点（例えば上の階に昇る階段の前とか）には、その階の責任モンスターが潜んでいます。他のザコキャラよりは強いので、注意が必要です。

迷宮のあちらこちらには宝箱があります。これらには、重要なアイテムが入っている場合もありますが、罠の場合もあります。

アイテムは全部で１０個まで持つことが出来ます。１０個を越える場合はいずれかを捨てなければなりません。また、捨てることが出来ないものもあります。

武器・防具はいちいち装備する必要はありません。売買をしたり拾った時に、自動的に一番強い物を装備します。

ゲームをＰＬＡＹする

・各パラメータの説明

このゲームはＲＰＧですので階級・体力・魔力・経験値などが関係しています。
（階級＝ＬＥＶＥＬ　体力＝ＨＰ　魔力＝ＭＰ　経験値＝ＥＸＰ）
それぞれはド○ゴン○エストと同じ意味を持っています。何？ドラ○ンクエ○トを遊んだ事がない？（珍しい人だ・・・・）
しかたがない。説明することにしましょう。

階　級 ―― プレイヤーの現在のレベル。高いほど強い。
モンスターを倒してある一定の経験を積むと上がります。
階級が上がると同時に体力や魔力も上がります。

体　力 ―― 無くなると死んでしまいます。
モンスターと戦うと多少なりにダメージを受けます。
それを具体的な数字として表したものです。
これを回復させるには
1. 宿屋で眠る。
2. 松坂の草を使う。
3. 魔法を使う。　の３種類の方法があります。

魔　力 ―― 無くなると魔法が使えなくなる。
レベルが低いうちは魔力も少なく使える魔法も限られています。
階級が２ランク上がるごとに新しい魔法を覚えていきます。
これを回復させるには宿屋で眠るしかありません。（もちろん宿代はとられます。）

所持金 ―― 言わずと知れたオゼゼのことです。モンスターを倒すか宝箱を開けると手に入ります。
オゼゼが無ければ宿屋にも泊まれないし、薬も買えません。

よく、『何でモンスターを倒すとオゼゼが手に入るのか』と言うのが話題になりますが、深く考えると眠れなくなりますので考えない事にして下さい。
ちなみに、この町のオゼゼの単位は１アイセルです。なぜかと言うとうちの社長が『ゴールドじゃおもしろくないからアイセルにしろ』と言ったからです。

攻撃力 ——— 相手にダメージを与えることの出来る力。装備している武器と階級によって決まります。
もちろん大きいほど強いと言うことです。

防御力 ——— 相手の攻撃を受け止めることの出来る力。装備している防具と階級によって決まります。
もちろん大きいほど強いと言うことです。

•操作の説明

使用するキーは２４６８キー（ＭＳＸ２はカーソルキー）とスペースキーです。時たまＥＳＣキーも使います。その他にも使えるキーがありますが、いわゆる『隠しコマンド』のたぐいですので自分で見つけて下さい。

２４６８キーはプレイヤーを移動させたり、命令を選択する時などにつかいます。スペースキーは命令の決定に使い、ＥＳＣキーは命令の取り消しに使います。
命令を実行するモードは２通りあります。移動モードと戦闘モードです。

移動モード

町の中を歩いている時や、迷路の中をうろついている時のモードです。
スペースキーを押すと、命令を聞いてきます。命令は階層的になっています。

道具を使う —— 持っている道具を使用する。
注）移動中なので武器・防具を使用しても無意味。

魔法を使う ——— 魔法を唱える。
注）移動中なので攻撃系の呪文を唱えても無意味。

状態を変更
- 状態を見る — 現在のパラメータを全て表示する。
- 状態を再生 — 以前記録したデータでゲームを再開する。
- 状態を記録 — ゲームを途中でやめる時に使用する。

攻撃モード

迷路の中をうろついている時にモンスターに出会うと攻撃モードに入ります。

戦　う
- 攻撃をする — 武器でモンスターと戦う。
- 魔法を使う — 魔法の力でモンスターと戦う。ほとんどの魔法が使えるが、例外もある。詳しくは『魔法』を参照。
- 道具を使う — 基本的にここではモンスターと戦えない。
体力を回復する等で使用する。

逃げる ——— 戦闘を回避したい場合に使う。約1／3の確率で逃げられますが逃げそこなうとモンスターから袋叩きにあいます。

『戦う』を選んだ場合、約1／10の確率で『会心の一撃』となり、相手に与えるダメージが倍になります。また同じ確率でモンスターから『痛恨の一撃』を受けます。この場合もダメージが倍になります。
通常はモンスターよりも先に攻撃を加えられますが、約1／5の確率でモンスターの先制攻撃を受けます。

・町の中

神　殿 ――― プレイヤーはここからスタートします。
ここに戻れば、次の階級に上がるために必要な経験値を教えてくれます。

武器屋 ――― 冒険に必要な色々なアイテムを売っています。
初めて冒険に出る人は、松坂の草・伊東の水を買って行くことをお勧めします。
また、いらなくなったアイテムを売り払うことも出来ます。
ただし、売ってしまうと先に行けなくなってしまう重要なアイテムは引き取れません。

	売　値	買　値
松坂の草 ―――	００８アイセル	００６アイセル
伊東の水 ―――	０２０アイセル	０１５アイセル
正博の剣 ―――	１００アイセル	？？？アイセル
正博の鎧 ―――	０８０アイセル	？？？アイセル
正博の盾 ―――	０５０アイセル	？？？アイセル
望月の剣 ―――	２５０アイセル	？？？アイセル
望月の鎧 ―――	２００アイセル	？？？アイセル
望月の盾 ―――	１８０アイセル	？？？アイセル
四柳の翼 ―――	０５０アイセル	？？？アイセル
佐藤の素 ―――	５００アイセル	？？？アイセル

宿　屋 ――― 冒険で体力や魔力を消耗してしまった時に入ります。
料金は階級によって違います。

民　家 ――― 何なのかは、入って見ればわかります。

・塔の中

塔の中は迷路になっていて、階ごとに色や形が違います。思わぬ『隠し×××』もあるかもしれません。やってみるまでのお楽しみ!!

通　路 ――― プレイヤーが歩き回れる場所です。
壁　　 ――― いわゆる壁です。
扉１　 ――― 素手で開く扉です。
扉２　 ――― 鍵を使わないと開きません。ただし、どの鍵を使うのかはわかりません。
牢　屋 ――― 牢屋の鍵がなければ、開けることは出来ません。
ワープ ――― ここに入ると、他の場所へ瞬間的に移動出来ます。
階　(上) ――― 上の階へ昇ります。１階だけ上とは限りません。
階段(下) ――― 下の階へ降ります。１階だけ下とは限りません。
巫　女 ――― モンスターにさらわれたね～ちゃんです。
　　　 ――― 助けると、重要なヒントを教えてくれます。
宝箱１ ――― 色々なアイテムが入っています。ただし、開けてはいけない
　　　 ――― とんでもない宝箱もあります。
宝箱２ ――― 開封済です。通過することは出来ません。

魔法について

移動中はスペースキーを押して『魔法を使う』を選ぶと、戦闘中は『戦う』を選んで『魔法を使う』を選ぶと魔法のモードになります。

魔法には大きく分けて攻撃系の魔法と非攻撃系の魔法の２通りの種類があります。

それぞれの魔法の特徴と消費するＭＰを下記に示します。

攻撃系の魔法

炎の玉	―――モンスターに炎の玉を投げつける。	ＭＰ＝０２
爆　発	―――モンスターのいる地面が爆発を起こす。	ＭＰ＝０４
氷の刃	―――モンスターに氷柱状の剣を投げつける。	ＭＰ＝０８
雷　撃	―――モンスターに雷を落す。	ＭＰ＝１０
激　烈	―――モンスターに衝撃波をぶつける。	ＭＰ＝２０

（注）　攻撃系の魔法は移動中に使用しても無意味です。

非攻撃系の魔法

体力回復	――体力を３０ポイント回復させる。	ＭＰ＝０２
障　壁	――しばらくの間、モンスターを遠ざける。	ＭＰ＝０４
魔法の翼	――空を飛び町に戻る。	ＭＰ＝０８
体力全快	――体力を完全に回復させる。	ＭＰ＝１０
地　図	――迷路の内容を表示する。	ＭＰ＝２０

（注）　地図は戦闘中および町の中では使用出来ません。

アイテムについて

アイテムを手に入れるには宝箱の中から拾うか、モンスターをセコセコ倒して道具屋で買うかの２通りがあります。

下記にアイテムの種類と効果を示します。

松坂の草 ―― 体力を３０ポイント回復させる。
伊東の水 ―― しばらくの間、モンスターを遠ざける。
鈴木の鍵 ―― 扉を開けるのに使う。
名取の鍵 ―― 扉を開けるのに使う。
（鈴木の鍵・名取の鍵：どの扉の鍵なのかは開けてみるまでわからない。）
日高の鍵 ―― ねーちゃんを助けるために使う。

順二の剣・順二の鎧・順二の盾 ―― 一番弱い　標準装備。さっさと売ってしまいましょう。

正博の剣・正博の鎧・正博の盾 ―― まあ強い。標準装備よりはましな程度。

望月の剣・望月の鎧・望月の盾 ―― そこそこに強い。

三笠の剣・三笠の鎧・三笠の盾 ―― 一番強い　道具屋では売っていない。

染谷の輪 ―― 現在地を記憶しておき、自由にそこへ戻れる。
四柳の翼 ―― 空を飛び町に戻る。
佐藤の素 ―― プレイヤーの足下にいきなり階段を作る。
足下と頭上が通路以外、または町の中と５階では使用不可。

各アイテムの名前は架空のものであり、当社の関係者とは何の関係もありません。

あ と が き

あとがきと言いましても、マニュアルを書いている現在、な・な　なんとゲーム本体が完成していない!!（プログラムは出来てるもんね。プログラム担当の私。）
みんなで必死に色を塗っている最中です。ぼ～としていると色を塗らなければならないはめになります。私は色を塗りたくないのでマニュアルを書いています。

締切まであと１０日あまり。お～ら知らね～と。私のせいじゃないもんね。

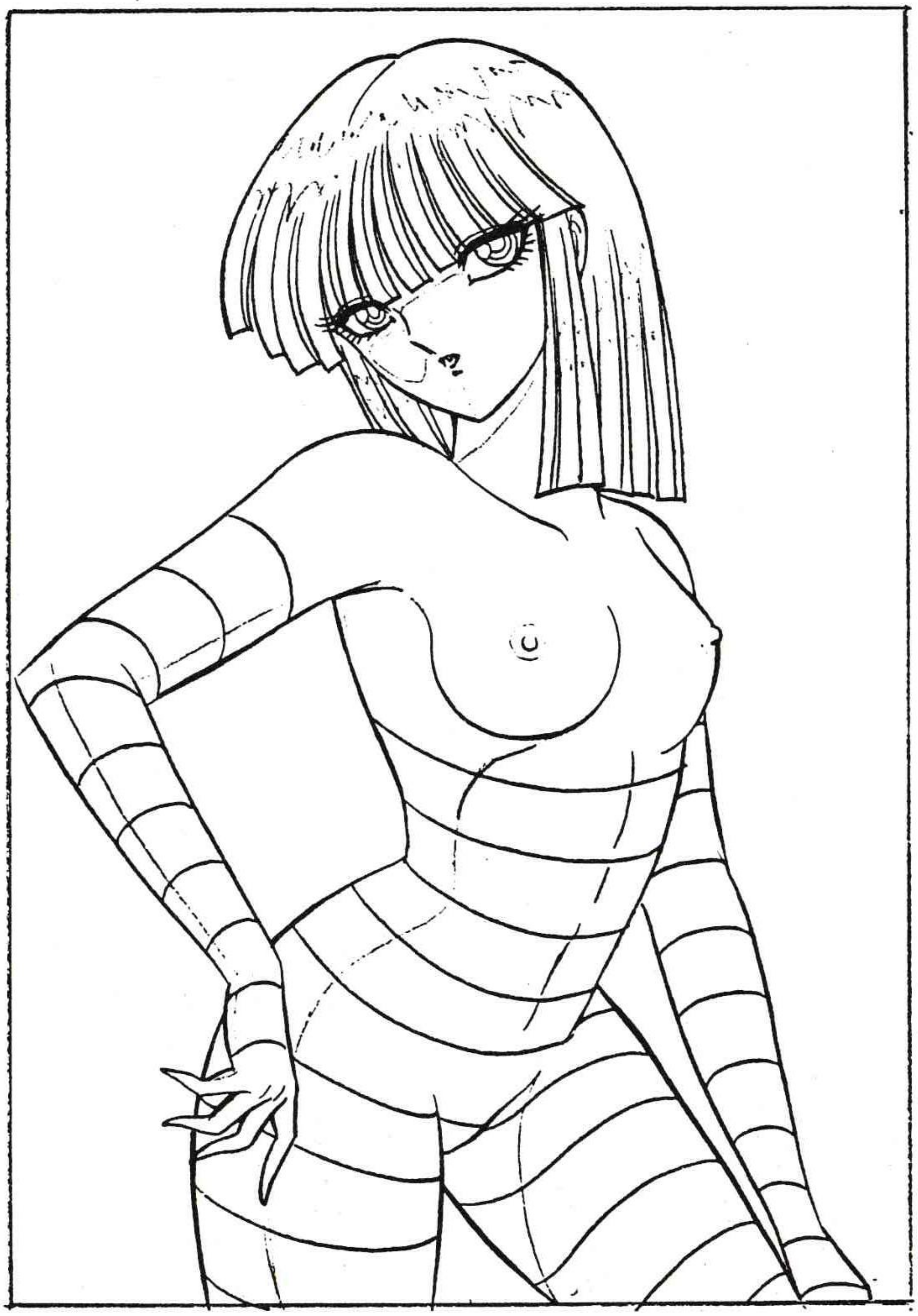
皆さん知ってますか？　緑色のモニターをず～と見ながら仕事をして、いきなり白い壁を見るとピンク色に見えます。世の中薔薇色になって幸せです。

さて、次回作ですが『迷宮の魔少女２』になるかどうかわかりませんが、全画面フルにアニメーション処理を加え、マップも今回の１０倍は広いものを予定しています。
（あくまで予定は予定で、決定ではありません。できればいいな～と言う希望的な要素も多々あります。）
発売は８９年夏頃に予定しています。（予定だよ～。あくまで。）

最後に忙しい中、無謀なスケジュールでイラストをかいていただきました、千之さんに感謝いたします。

１９８８年１１月

アイセル・ファンシーソフト一同



名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ス　ラ　ミ　ー	0 0 6	0 0 2	0 0 1	0 0 1

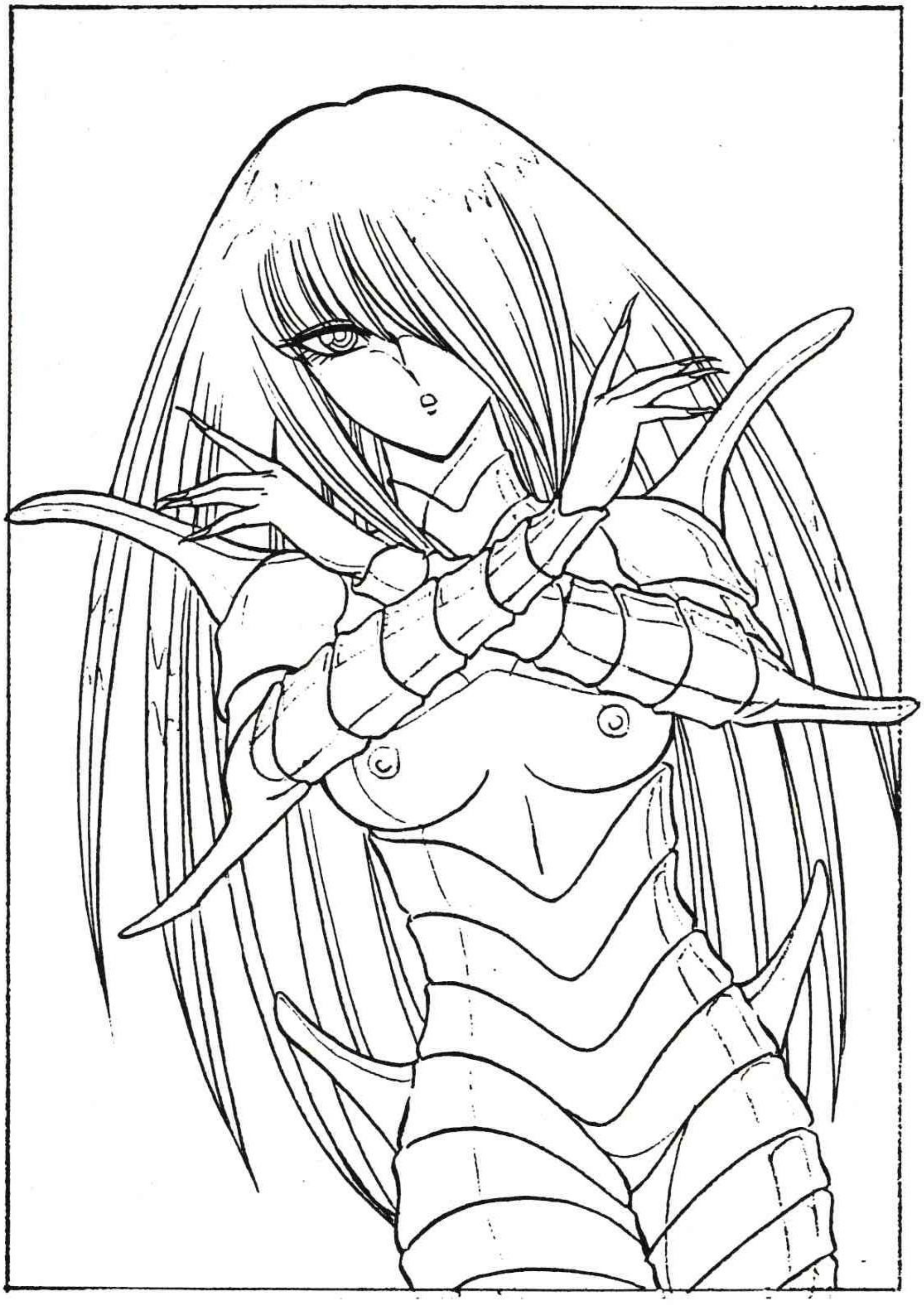
名　　前	体力	攻撃力	持ち金	経験値
マミリー	006	002	002	001

名　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ロ　ー　ダ　ー	010	003	003	002

名前	体力	攻撃力	持ち金	経験値
パラミム	016	003	004	002

名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
キ　ャ　ル　ン	0 5 0	0 2 0	0 1 0	0 2 5

名　　前	体 力	攻撃力	持ち金	経験値
ガ ー ダ ー	0 2 0	0 0 4	0 0 6	0 0 3

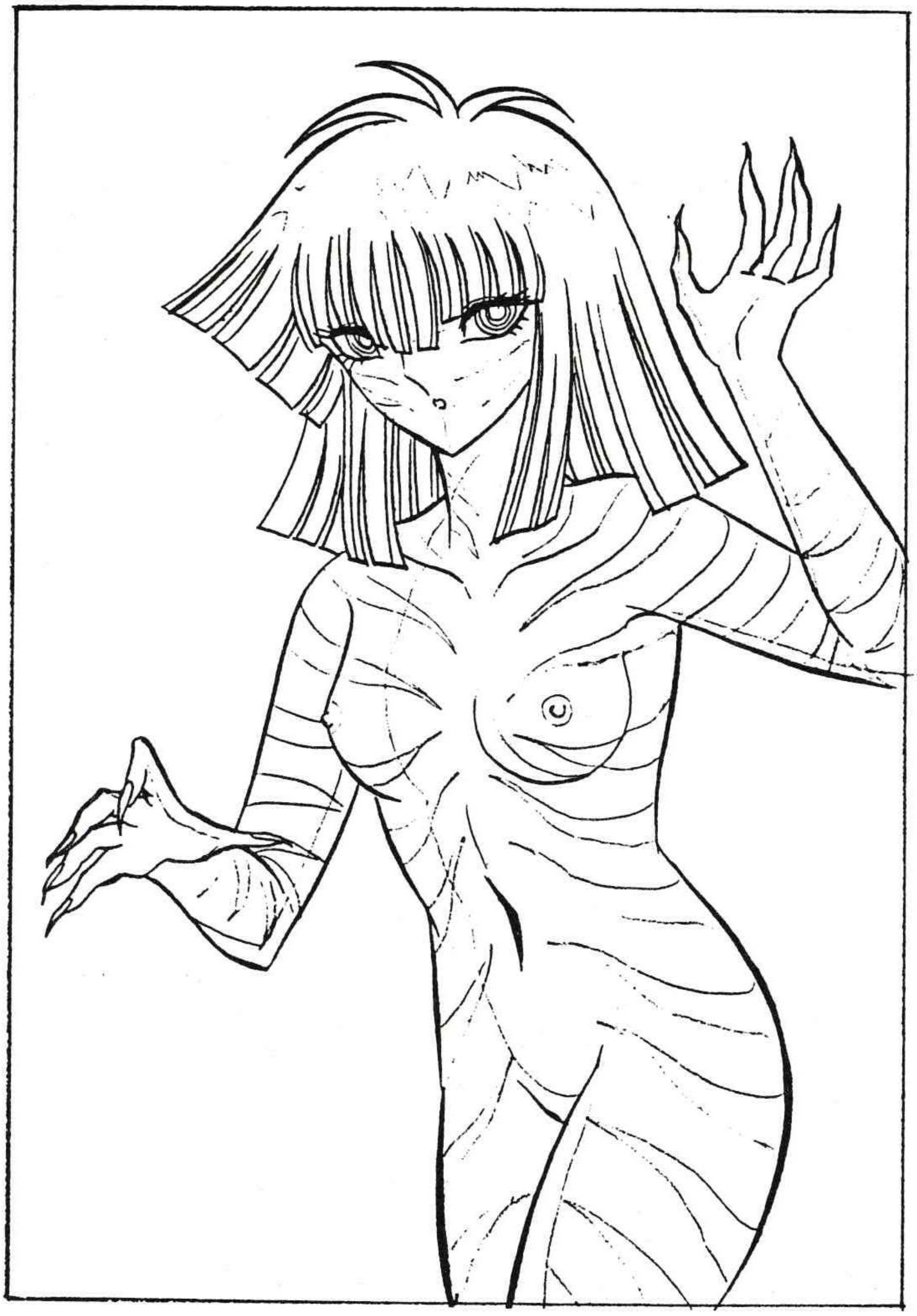


名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ゲ　ル　ビ　ン	0 2 2	0 0 6	0 0 6	0 0 4

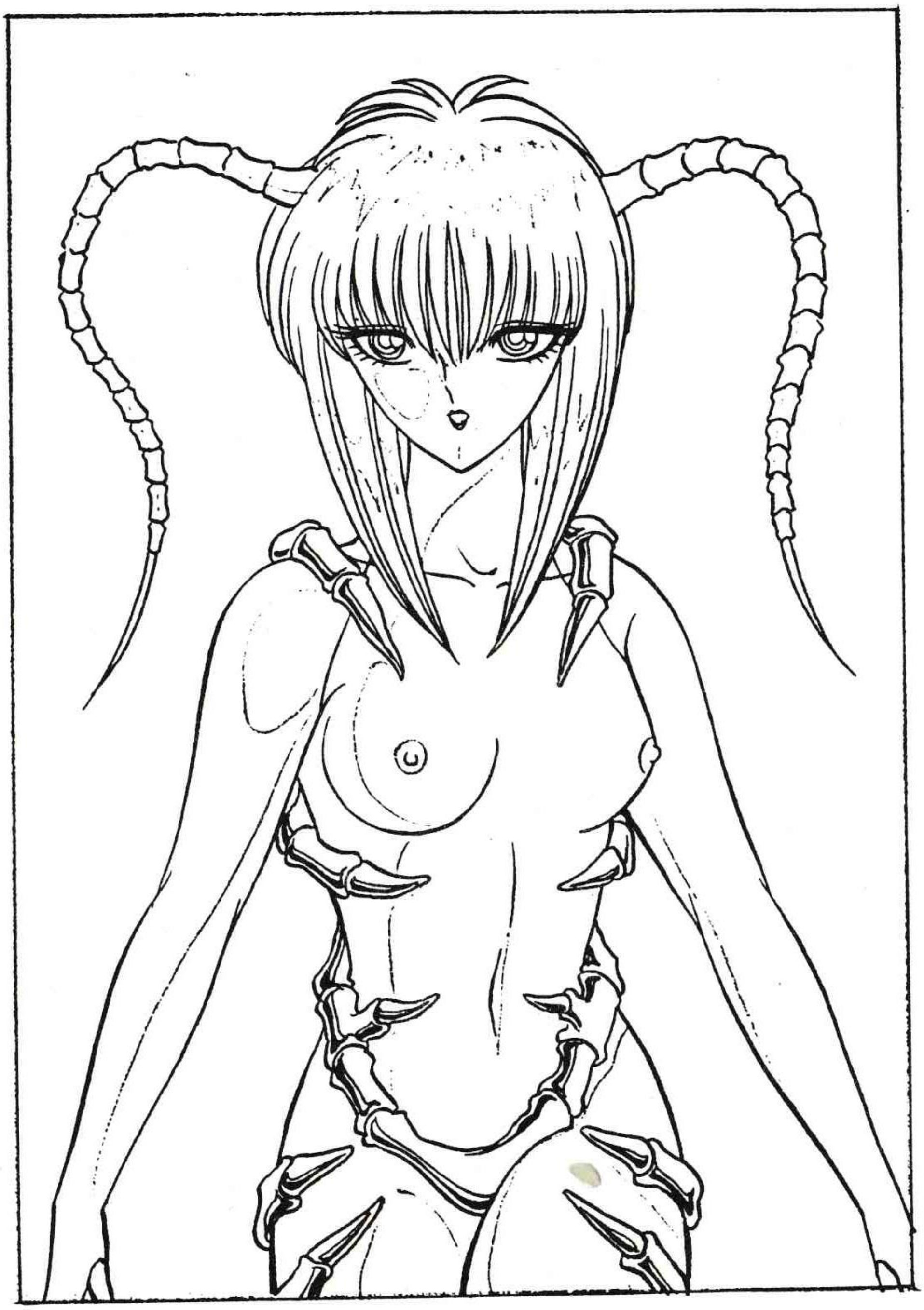
名　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ポ　ポ　ロ　ン	0 2 4	0 0 8	0 0 8	0 0 5

名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
シ　ャ　ロ　ー	０２６	０１０	００８	００６

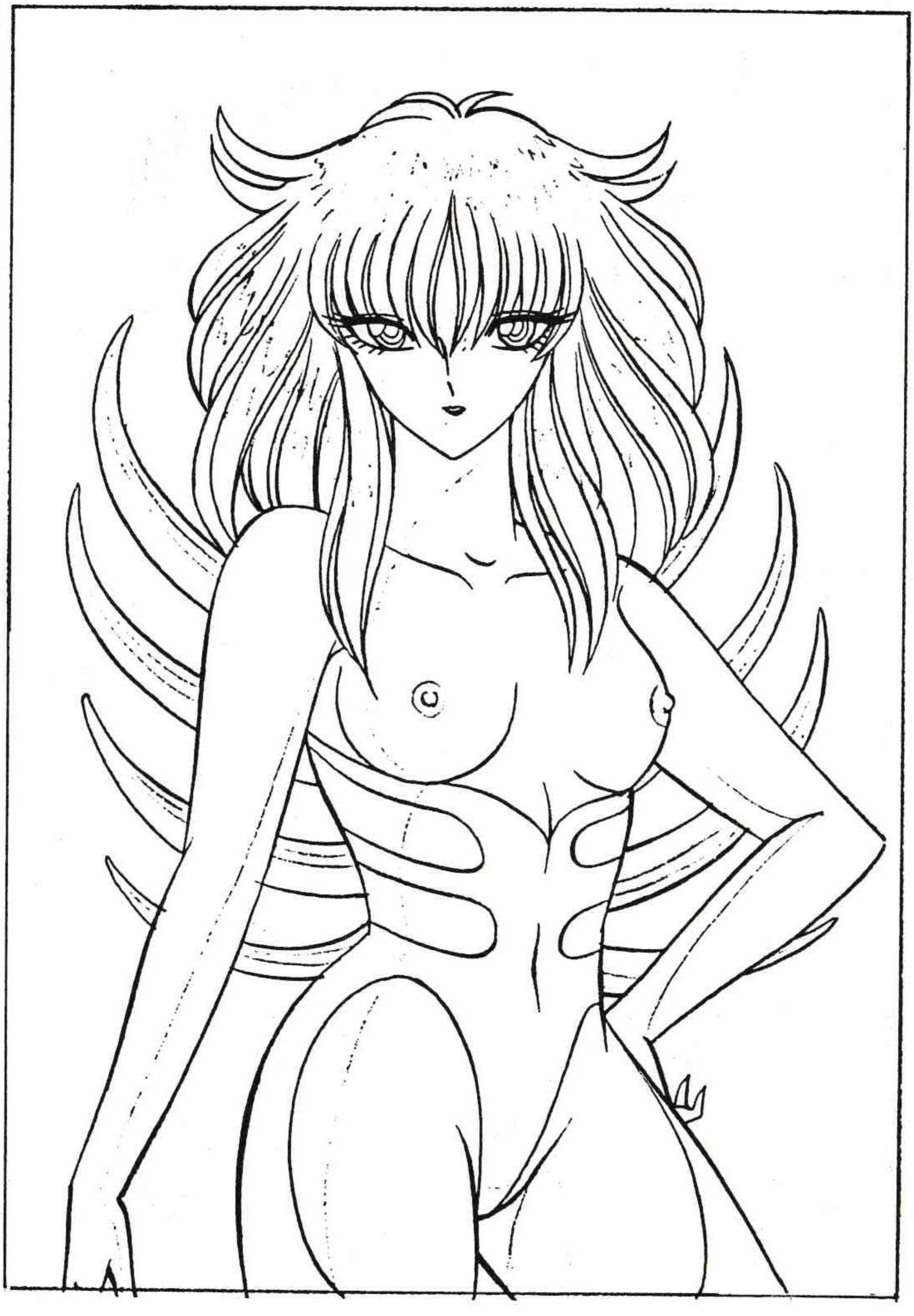
名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ル　ー　ル　ド	0 7 5	0 3 5	0 2 0	0 5 0



名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
サ　ジ　ラ　ー	0 3 0	0 1 2	0 1 0	0 0 8

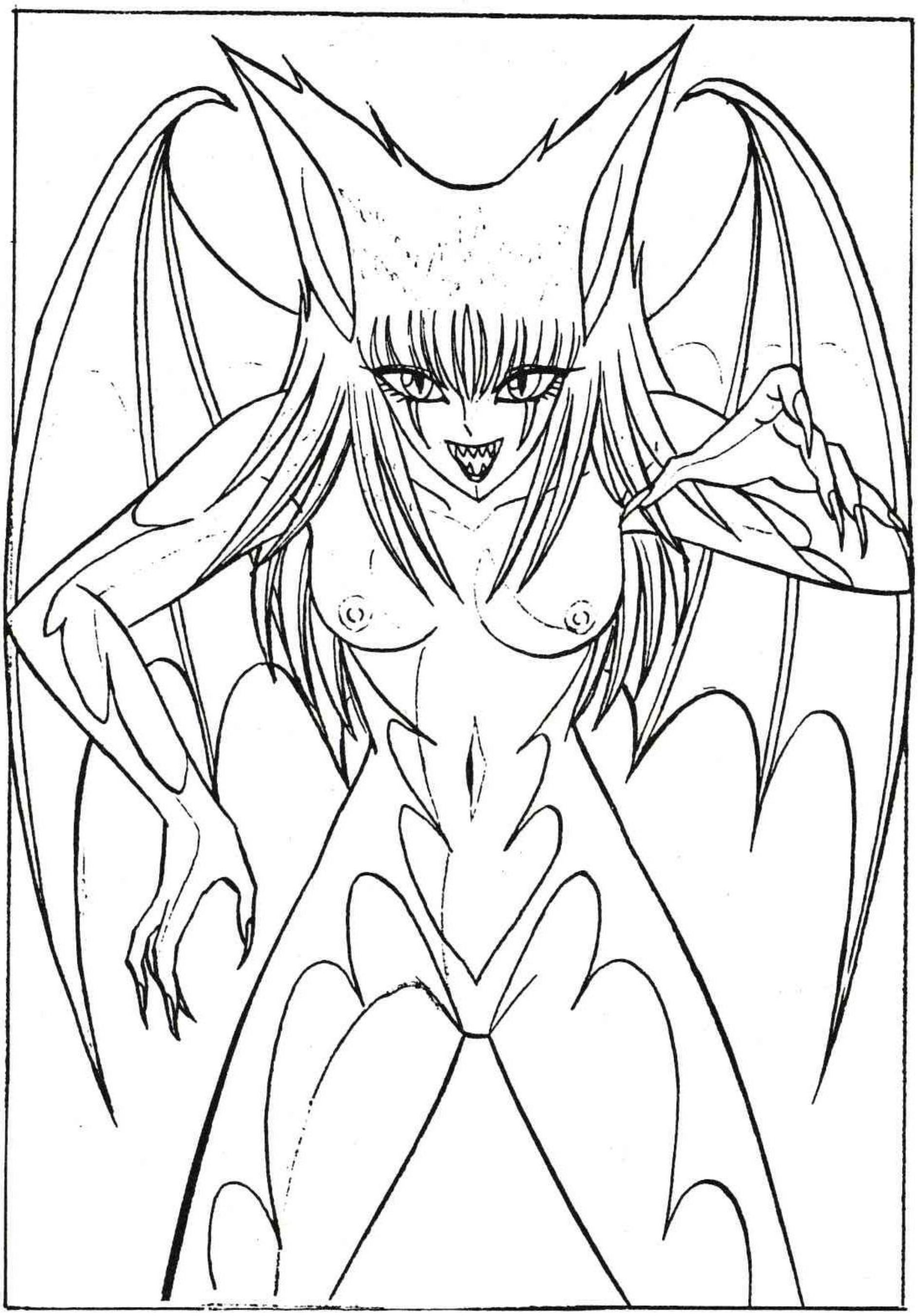


名　　前	体 力	攻撃力	持ち金	経験値
キ リ ュ ー	0 3 2	0 1 5	0 1 0	0 0 9

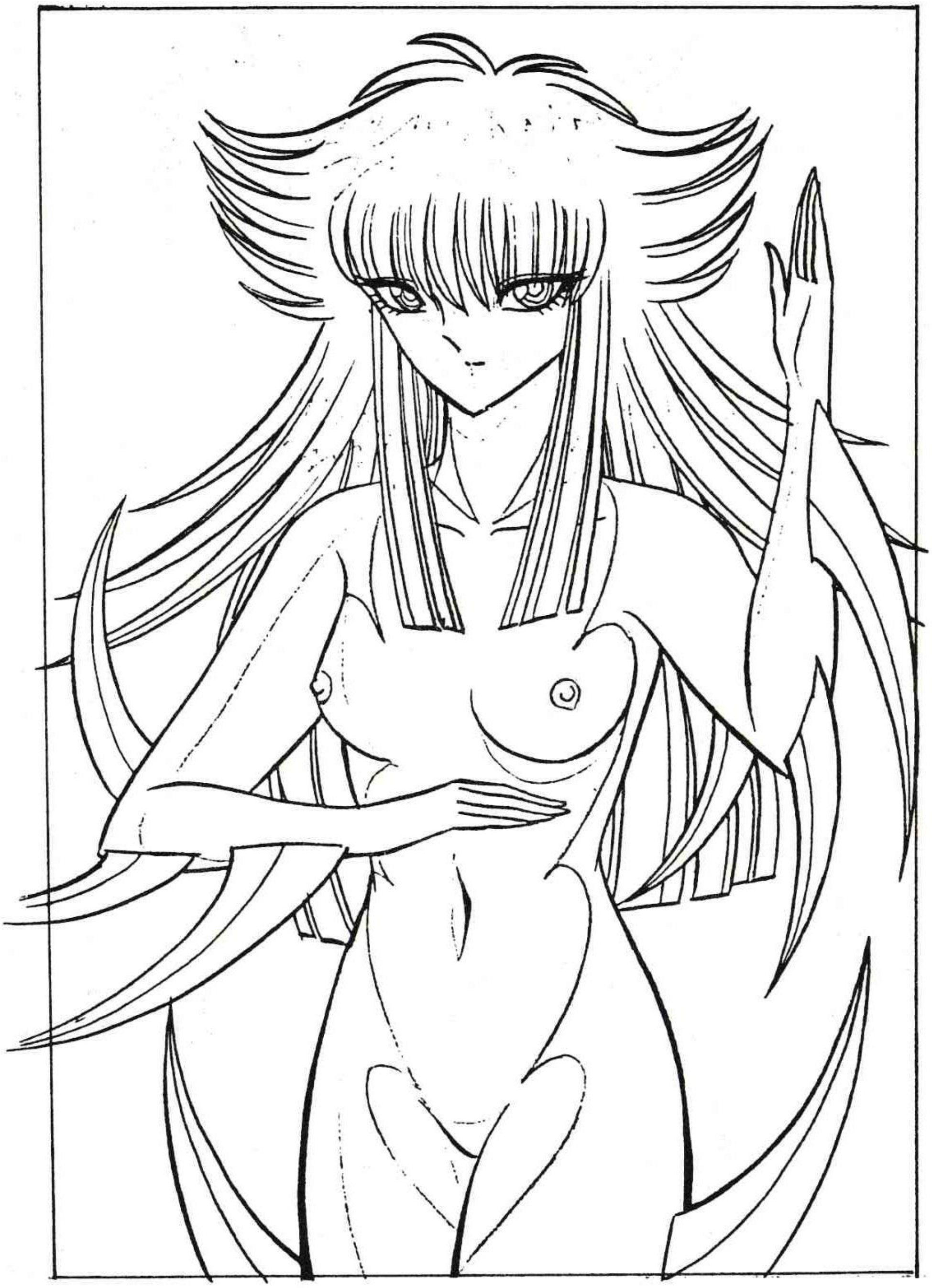


名　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ガ　ン　タ　ン	0 3 4	0 1 8	0 1 2	0 1 0

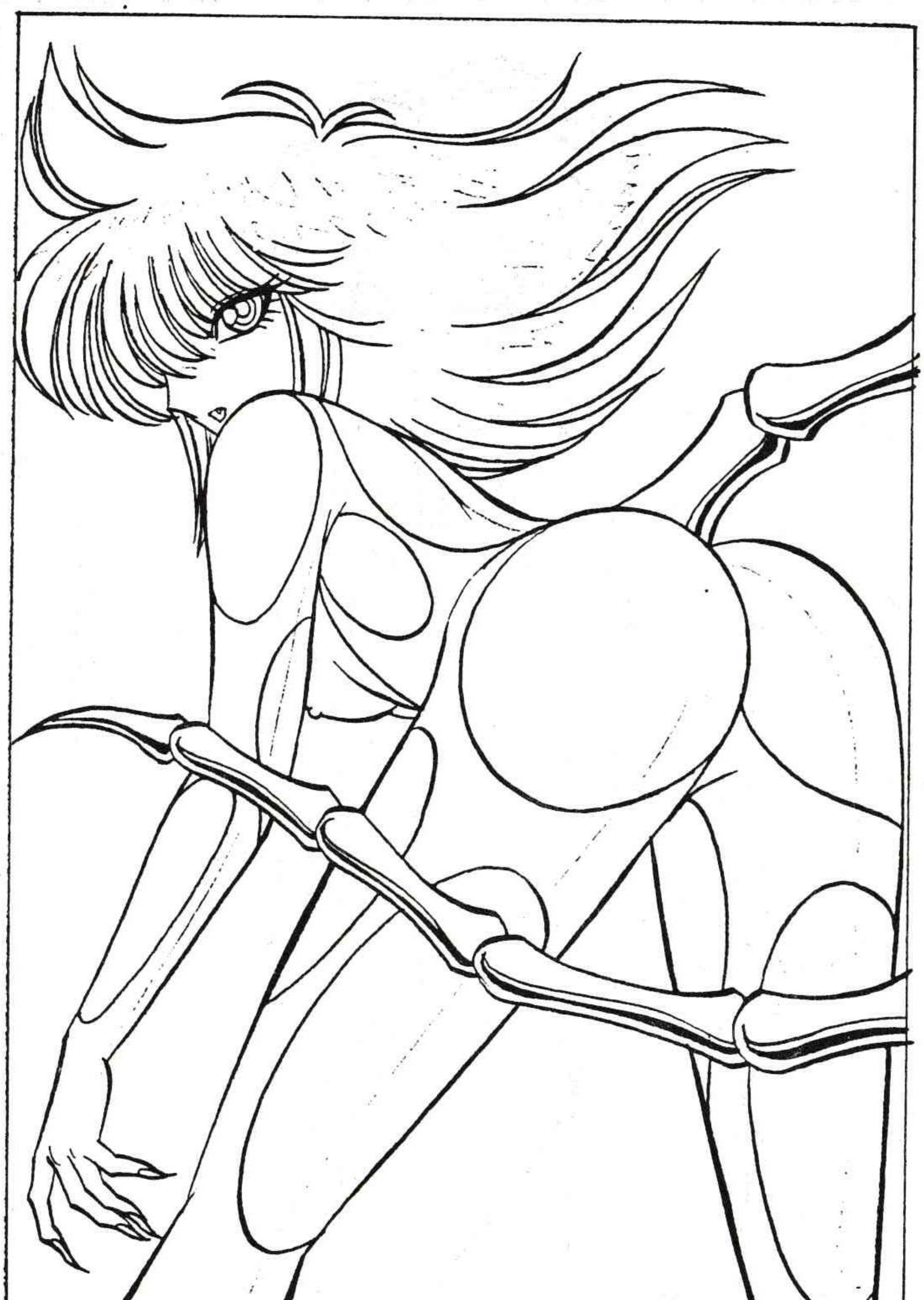
名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
シ　ャ　ミ　ー	036	020	012	011



名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
チ　ャ　ミ　ー	１００	０５０	０３０	０７５

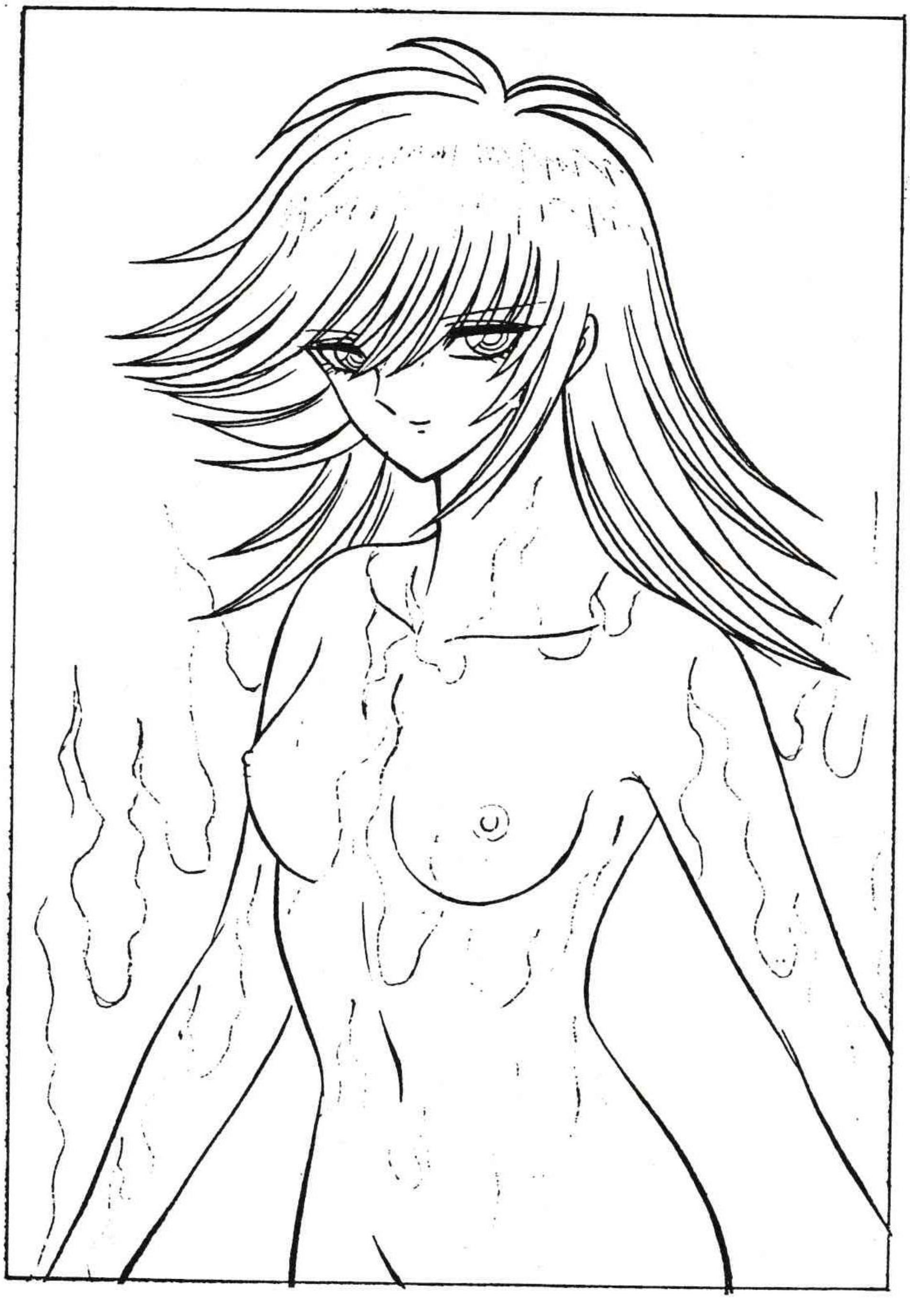


名　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ミ　ュ　ー　ル	0 4 5	0 2 5	0 1 4	0 1 2



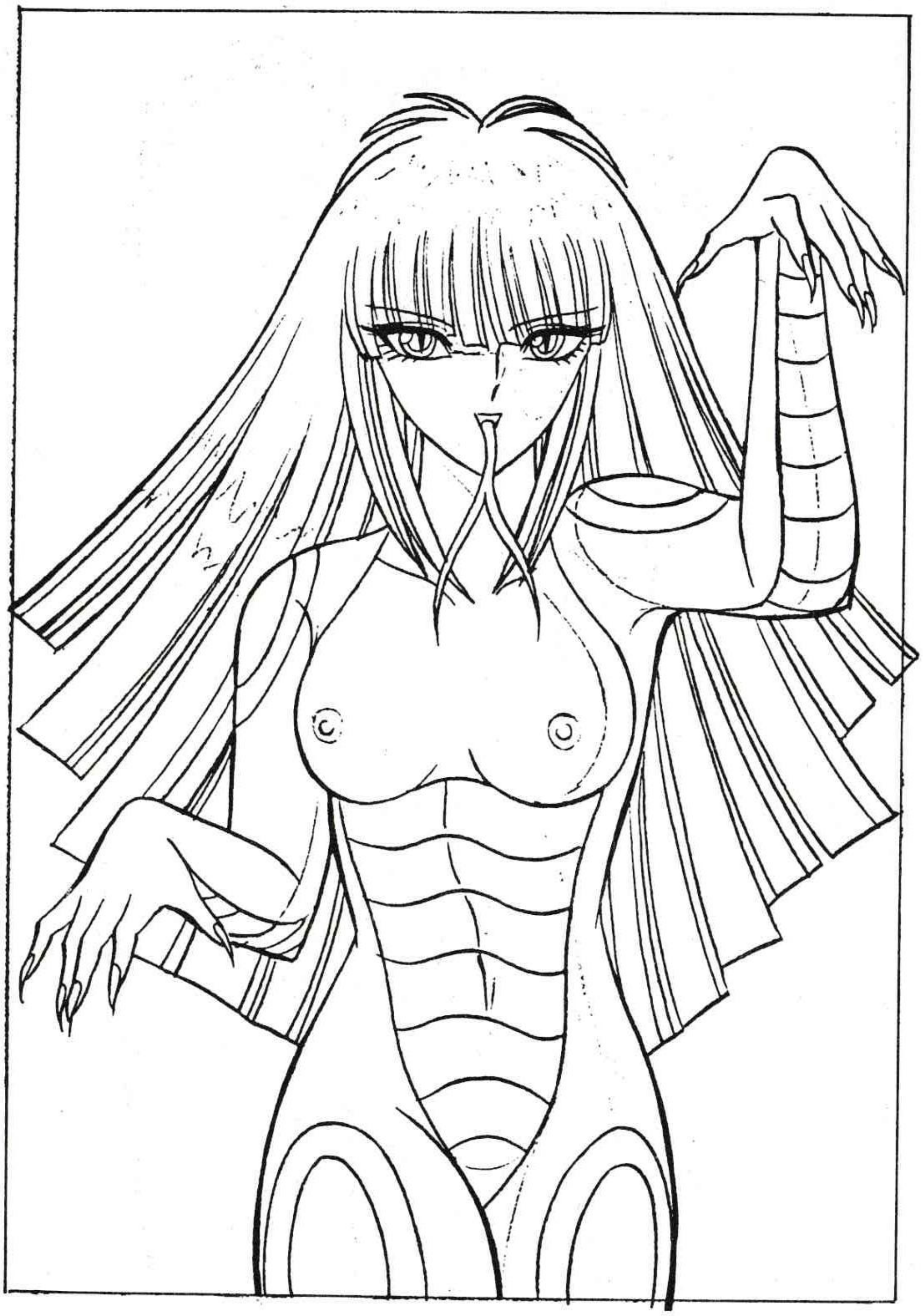
名　　　前	体 力	攻撃力	持ち金	経験値
ポ ー ロ ン	047	030	014	013

名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
パ　ー　ス　ン	０４９	０３５	０１６	０１４



名　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ヴ　ィ　ー　ル	0 5 1	0 4 0	0 1 6	0 1 5

名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ソ　ー　ル　ン	１５０	０７５	０４０	１００



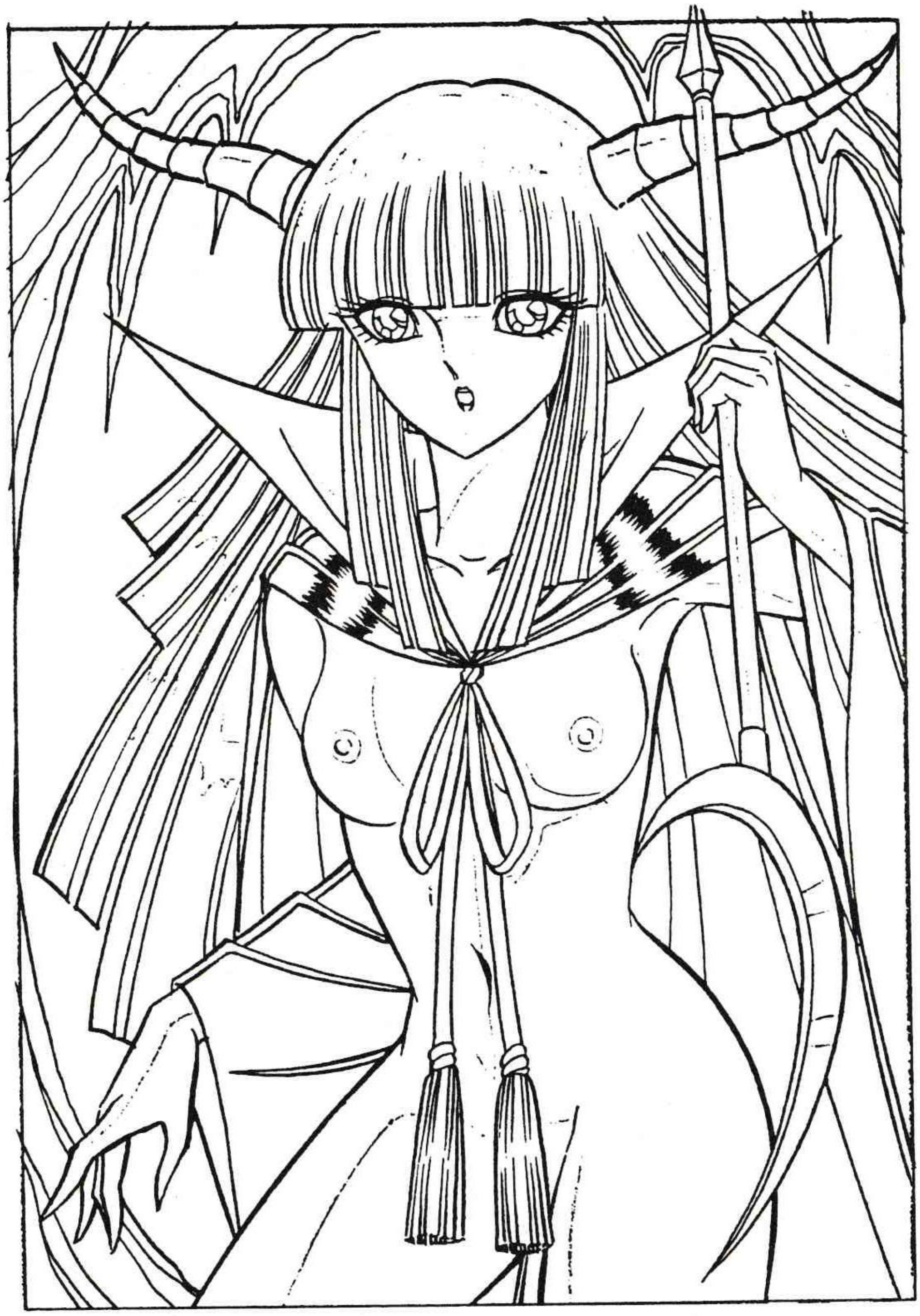
名前	体力	攻撃力	持ち金	経験値
ビュール	055	045	018	016

名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ス　キ　ュ　ー	0 5 7	0 5 0	0 1 8	0 1 7

名　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ル　ー　ニ　ン	0 5 9	0 5 5	0 2 0	0 1 8

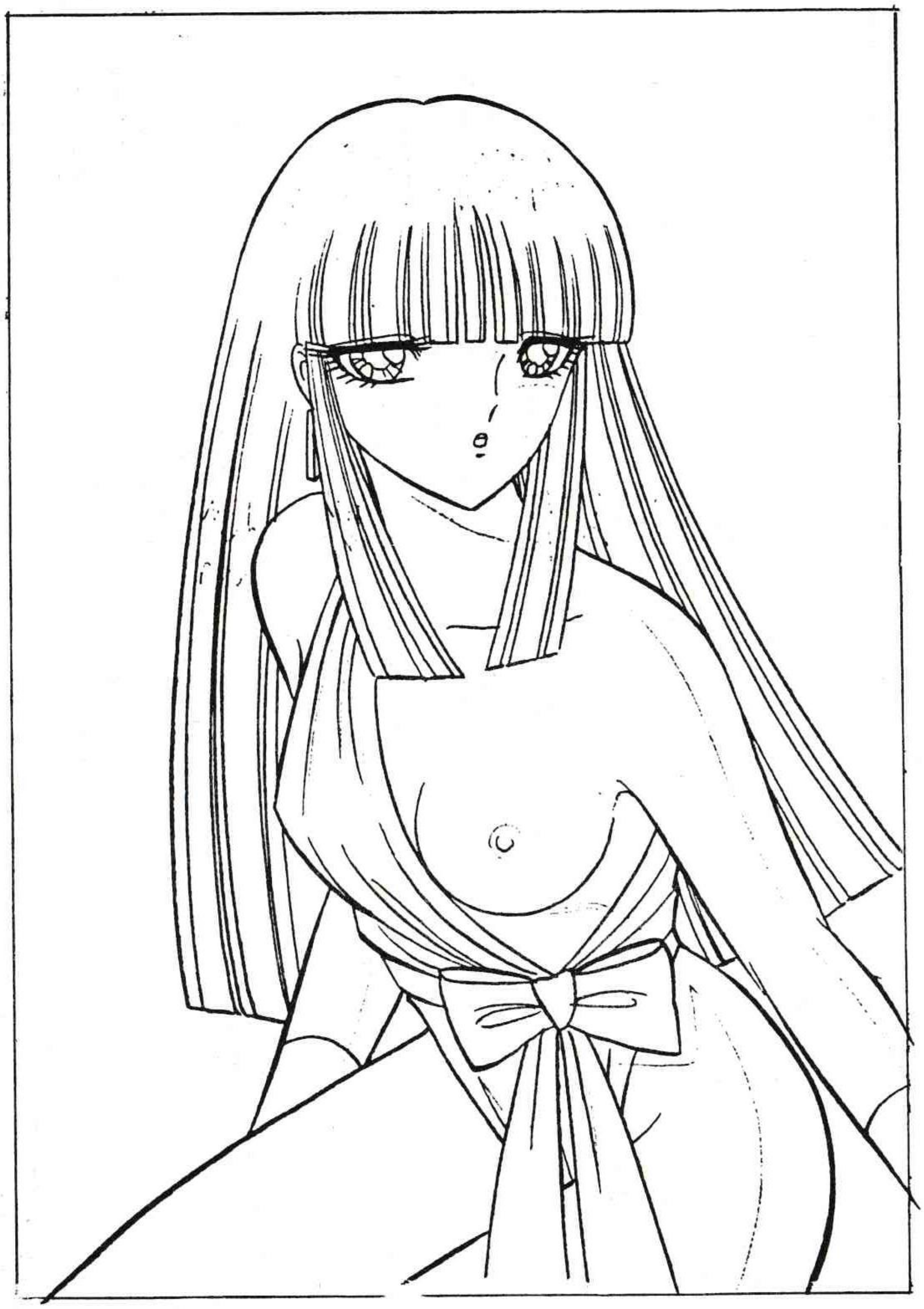
名　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
ジャイグ	061	060	020	019

名　　　前	体 力	攻撃力	持ち金	経験値
マ ル ロ ー	500	150	050	150



名　　　　前	体　力	攻撃力	持ち金	経験値
魔　　　　女	７５０	３００	０００	０００

名　　前
町の神官

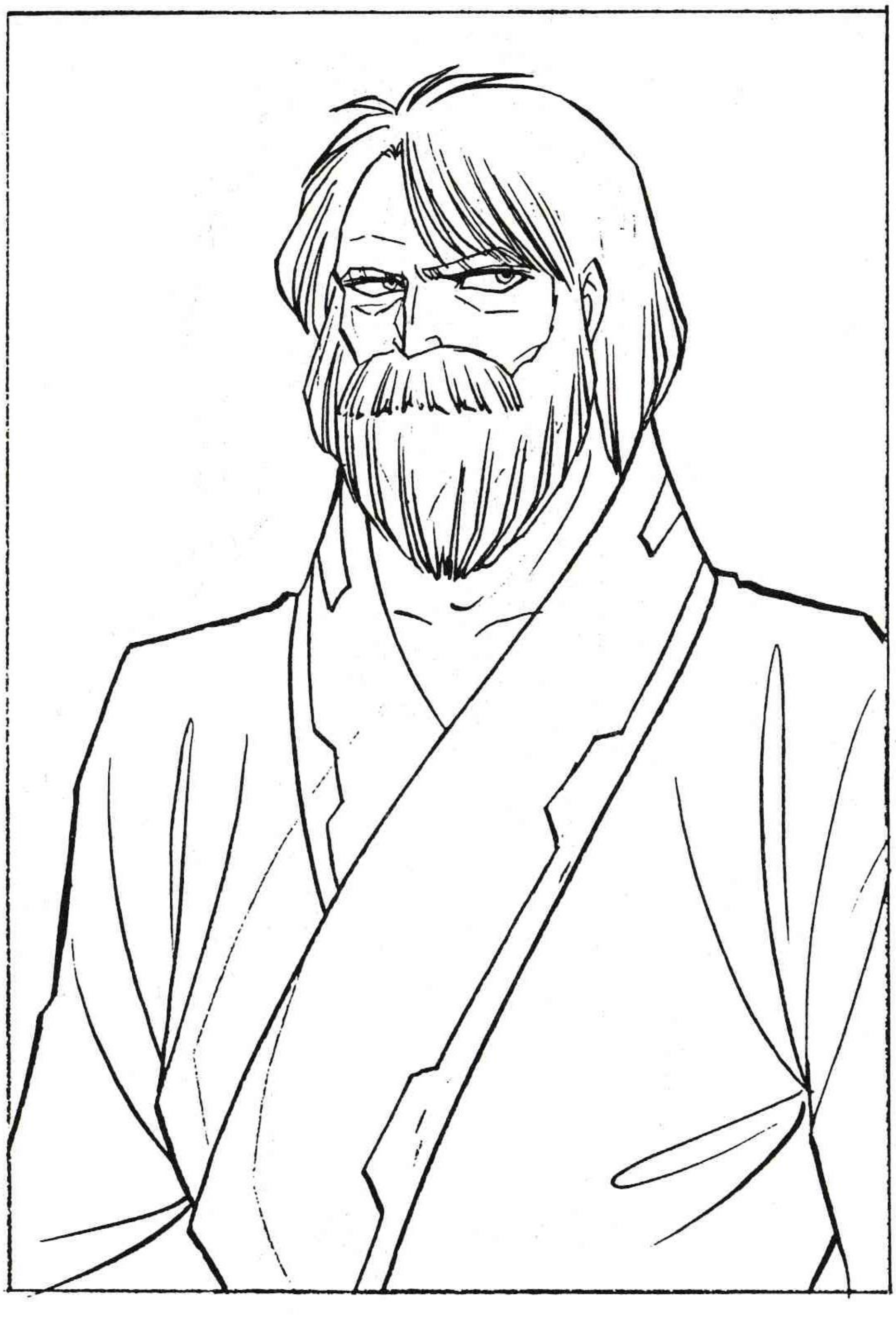


名　前
神官の娘

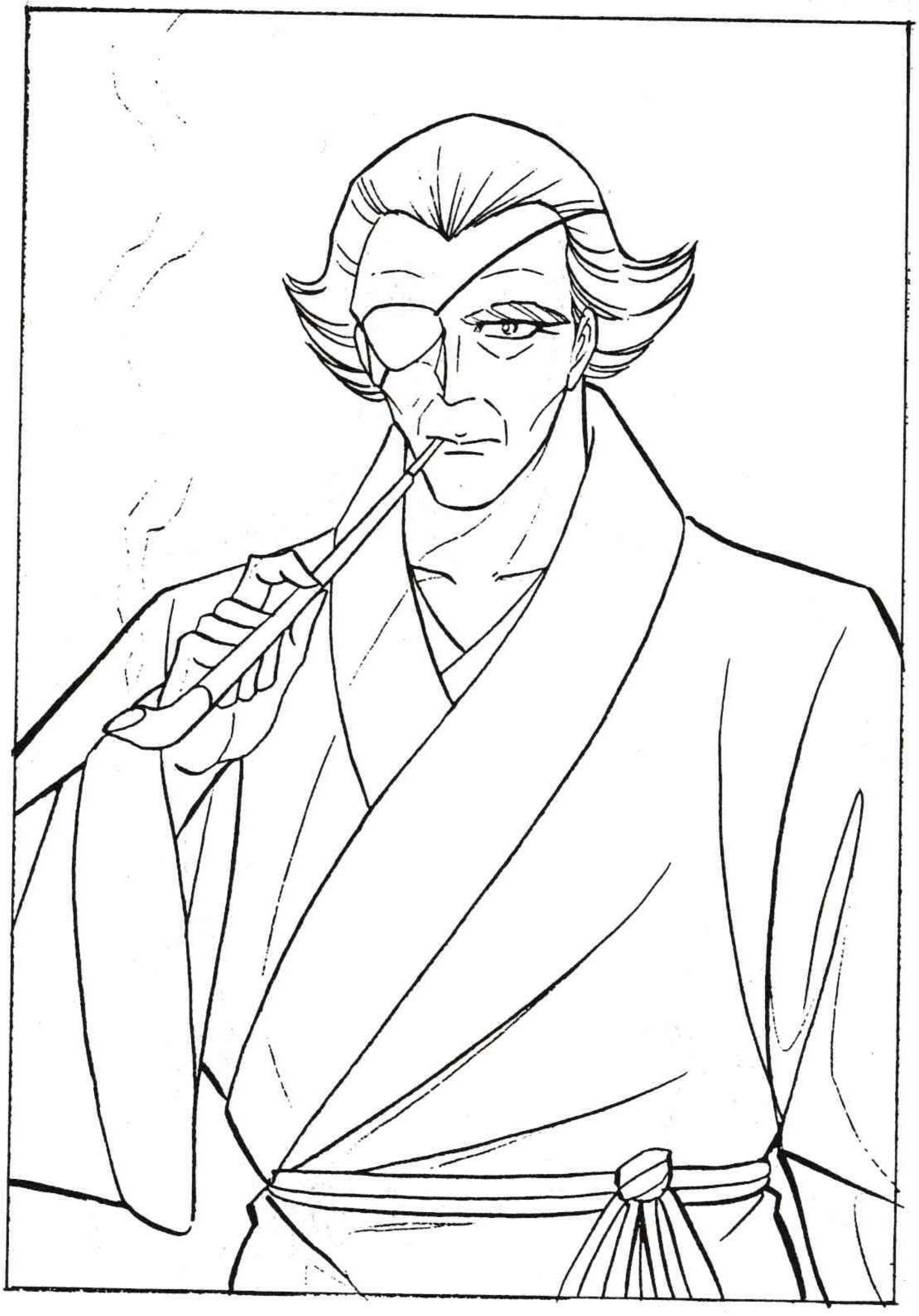
名　　前
武　器　屋

名　　　前
宿　　　屋

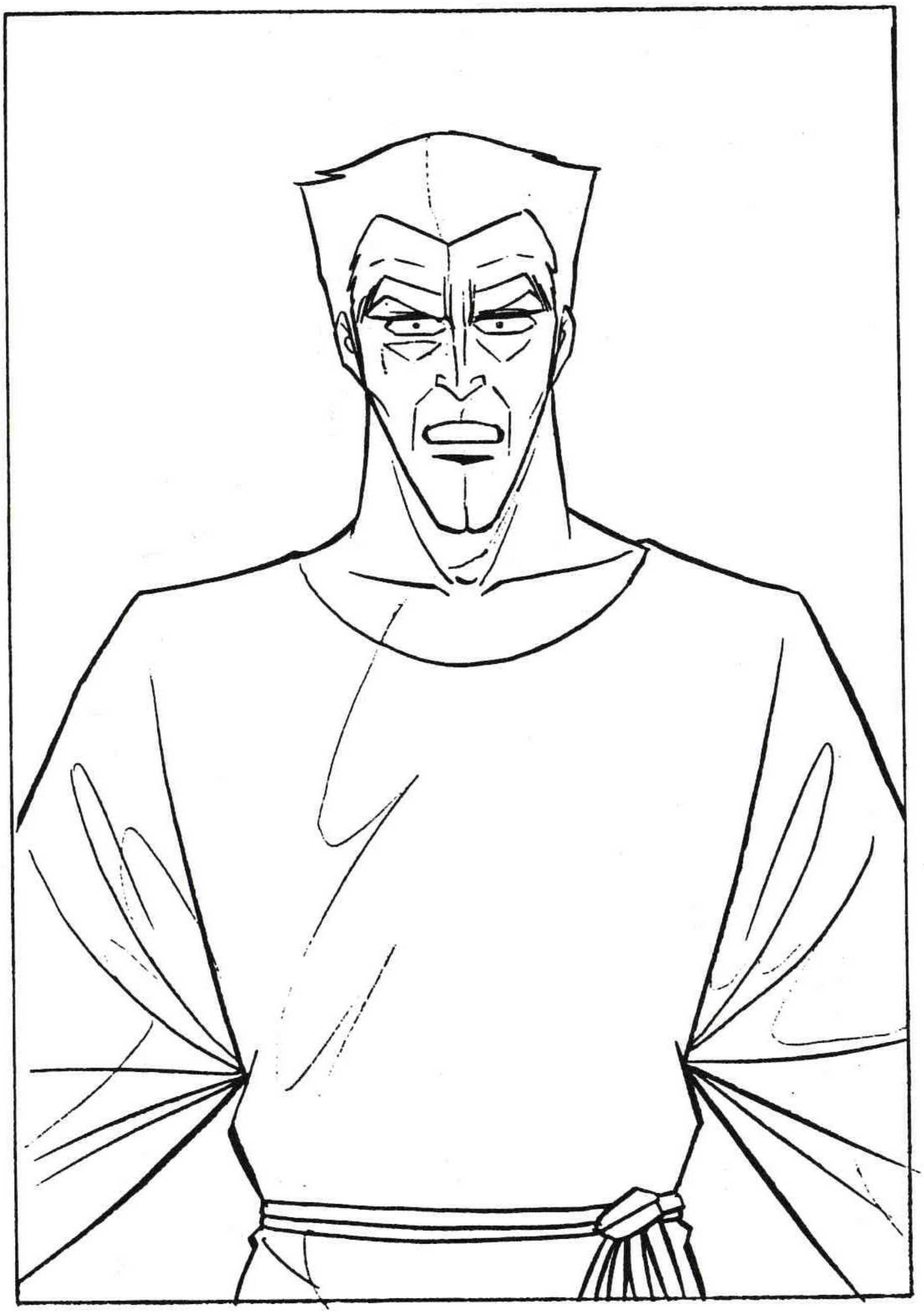
名　　　　前
民 家 の 主



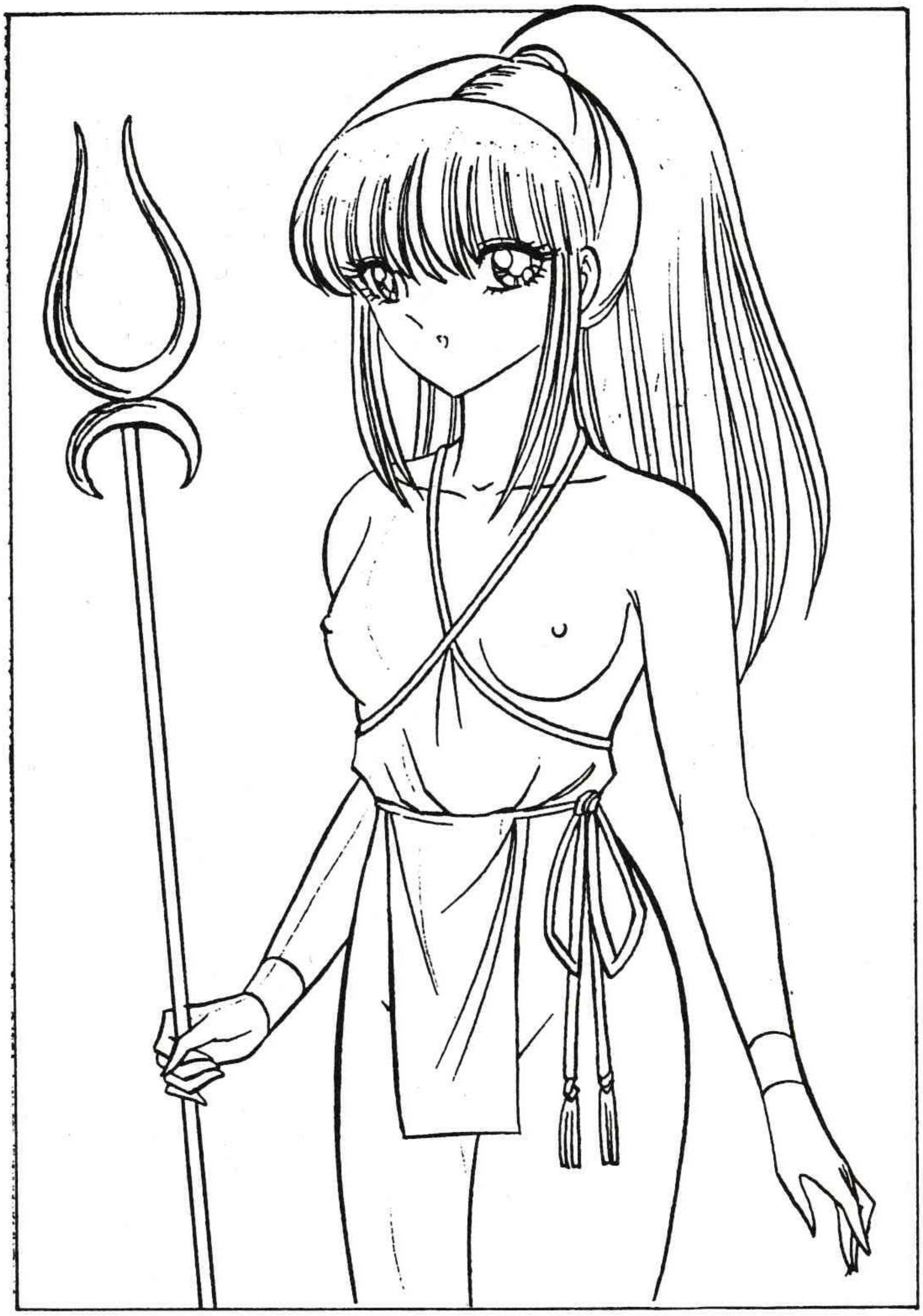
名　　　前
民　家　の　主



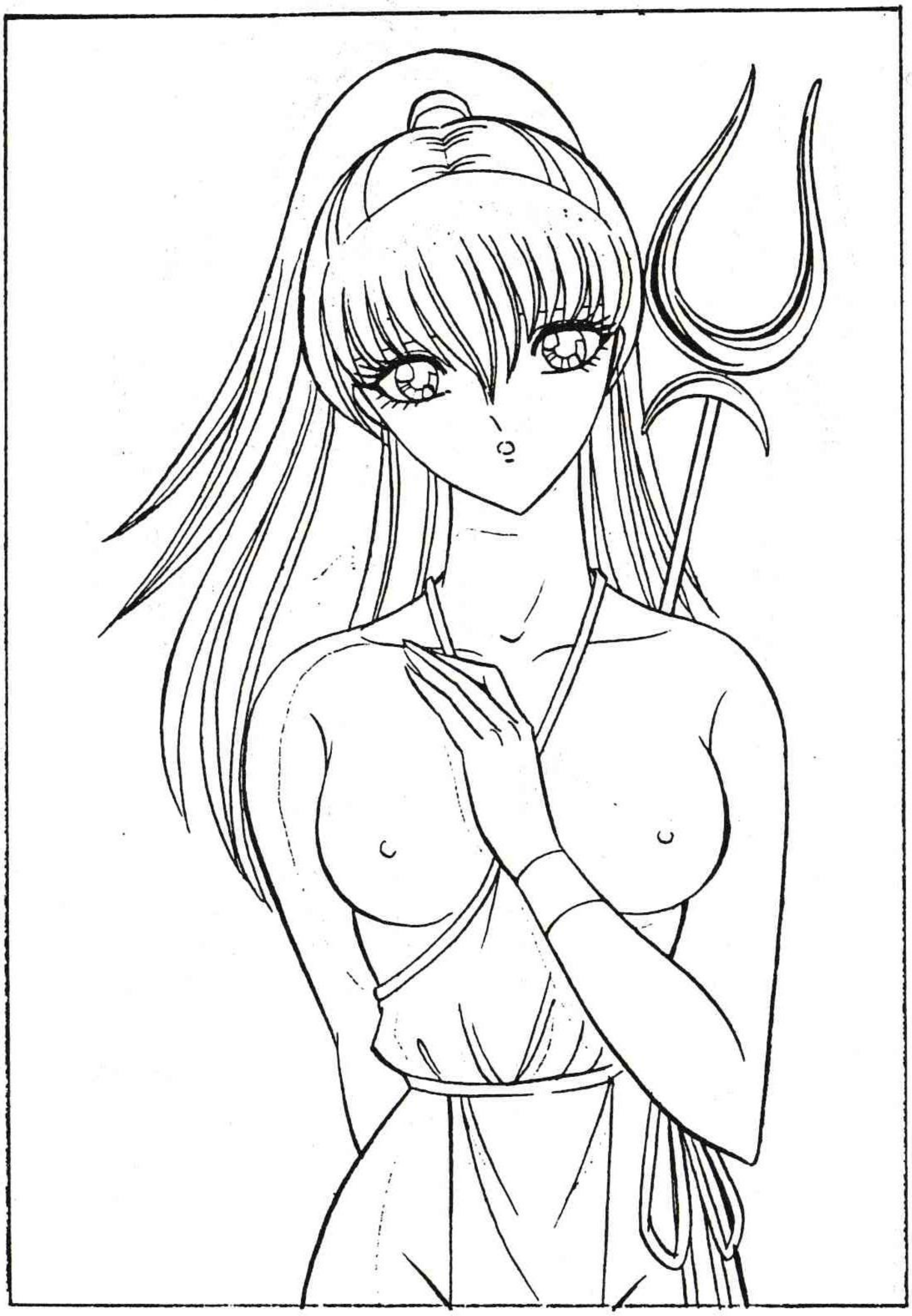
名　　前
民家の主



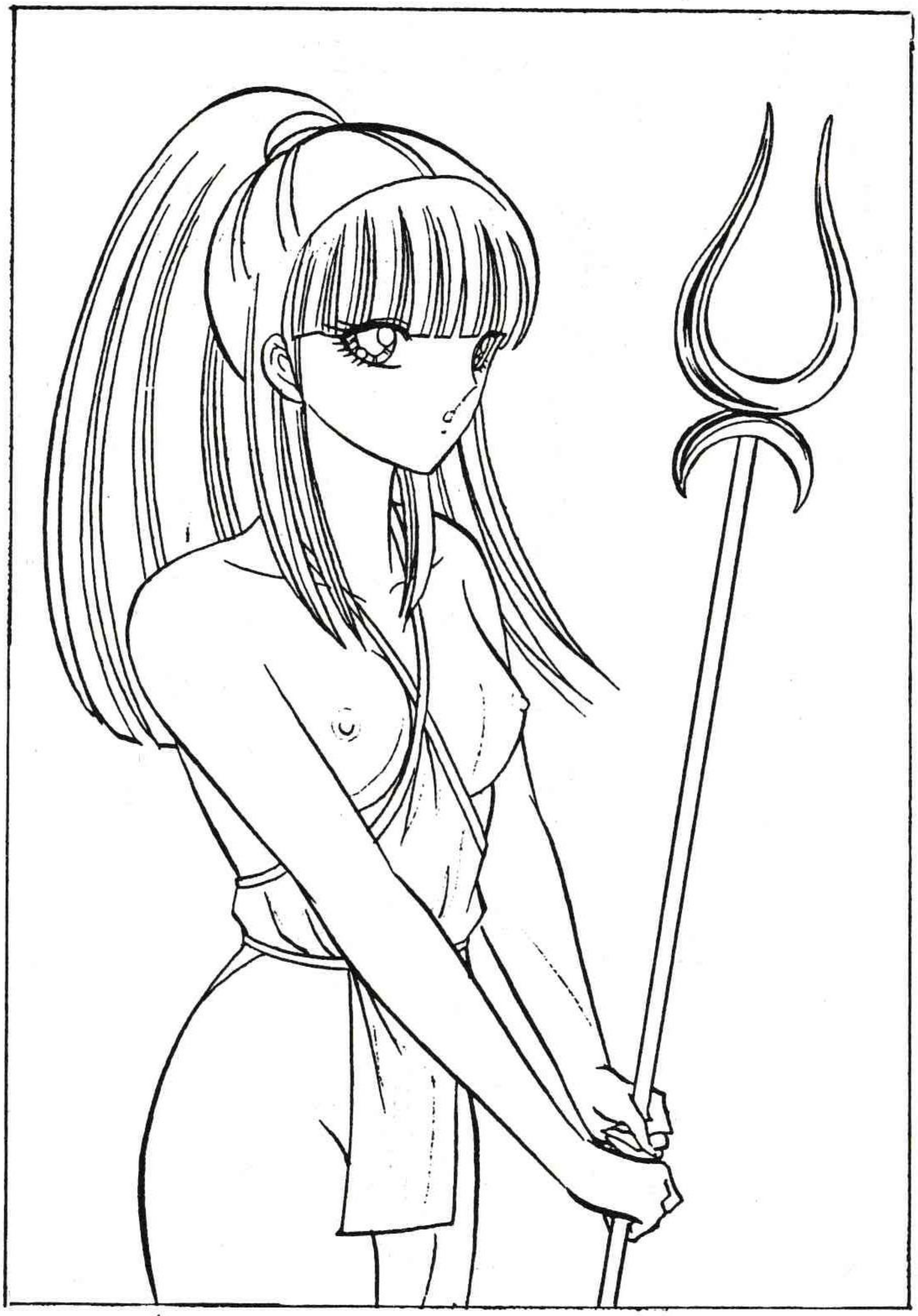
名　　前
民 家 の 主



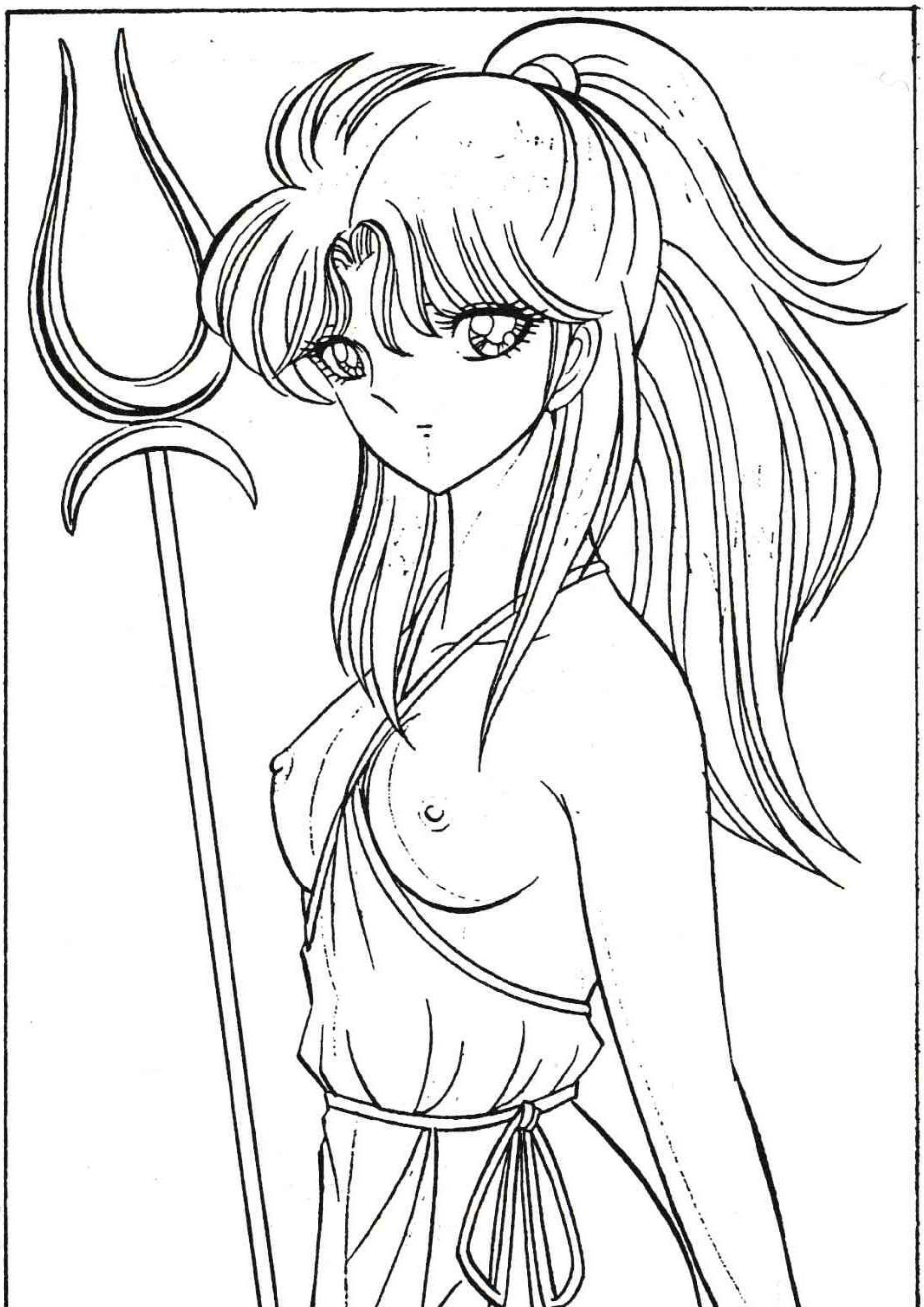
名　　前
巫女の1



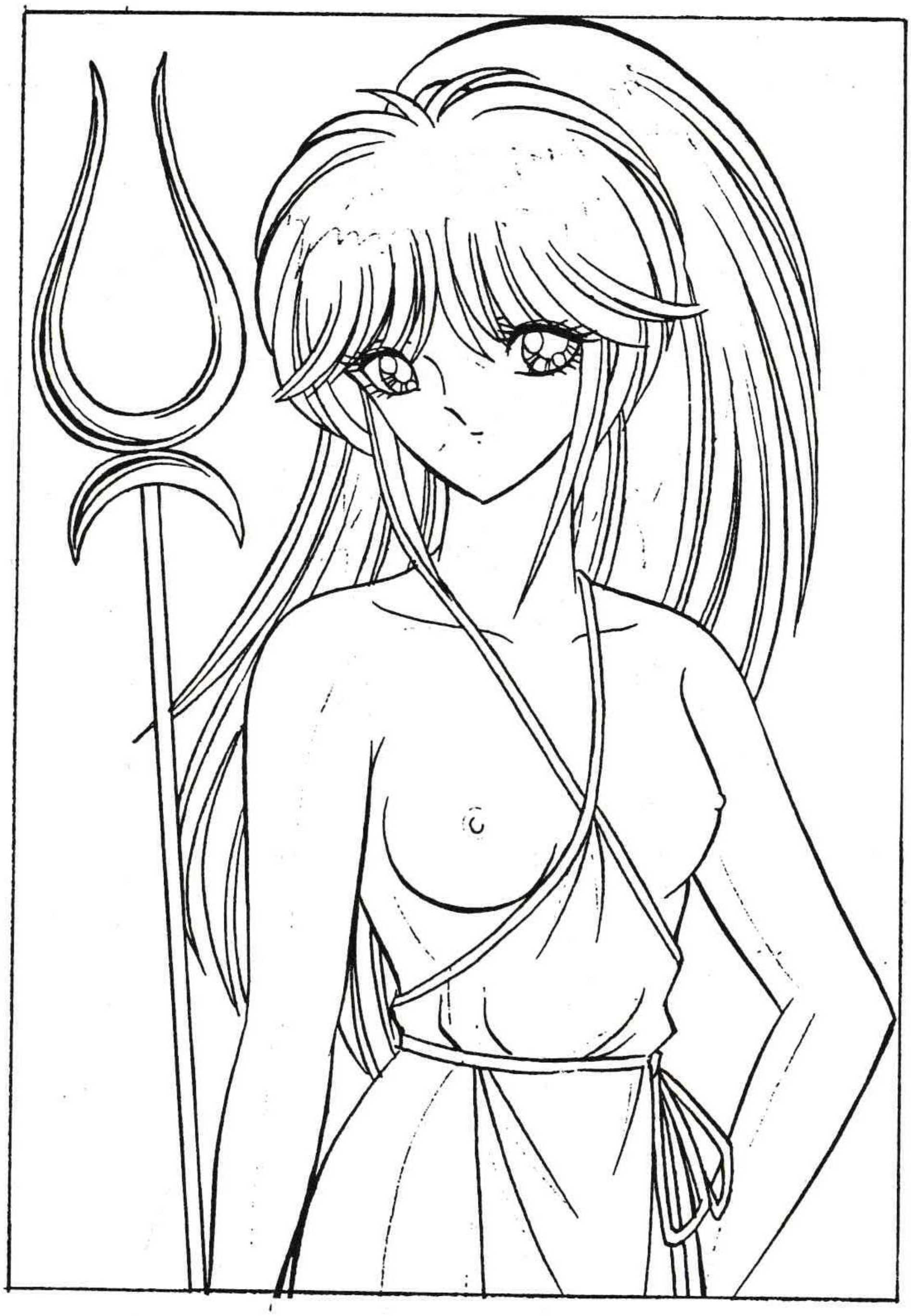
名　前
巫女の2



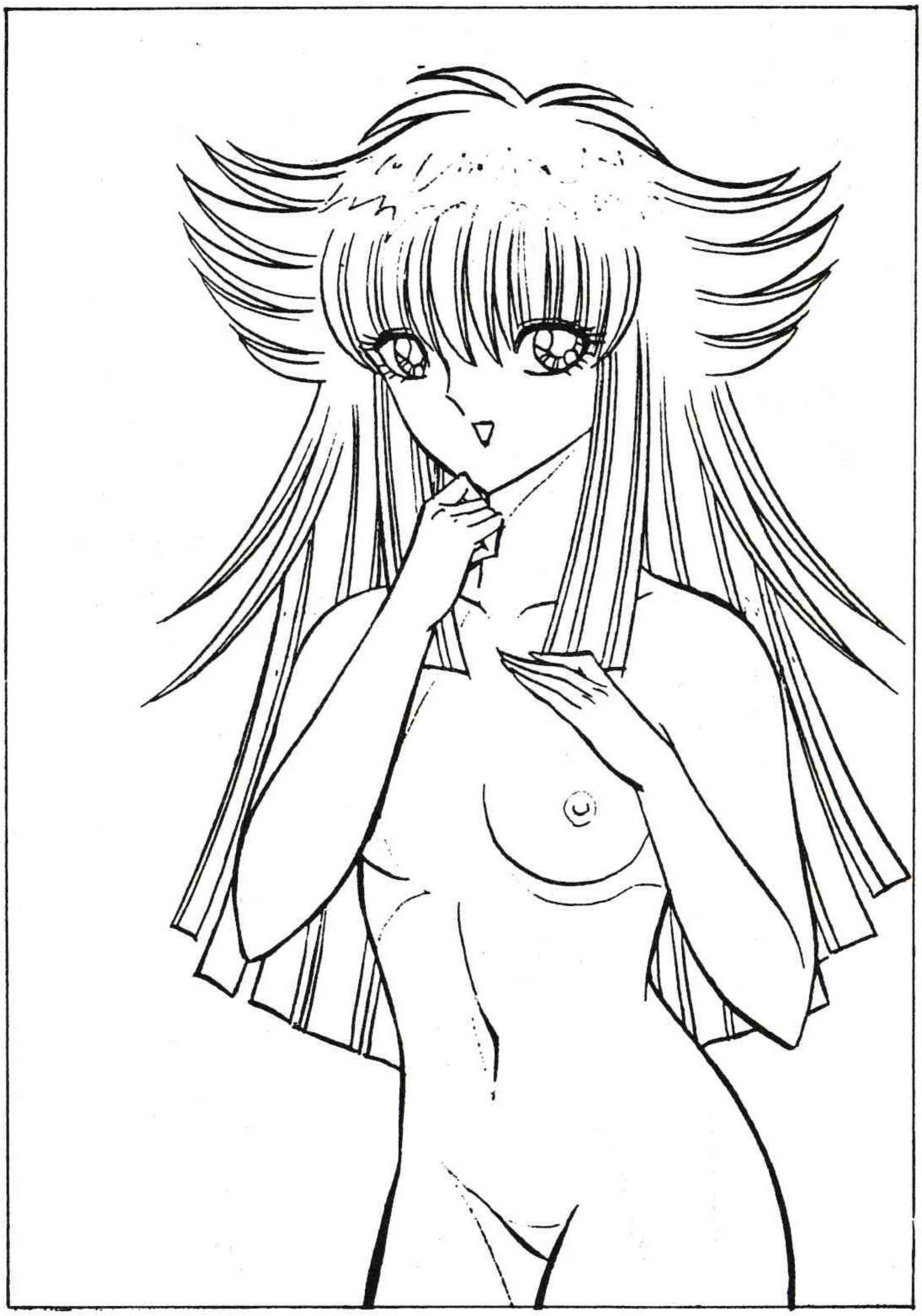
名　　前
巫　女　の　3



名前
巫女の4

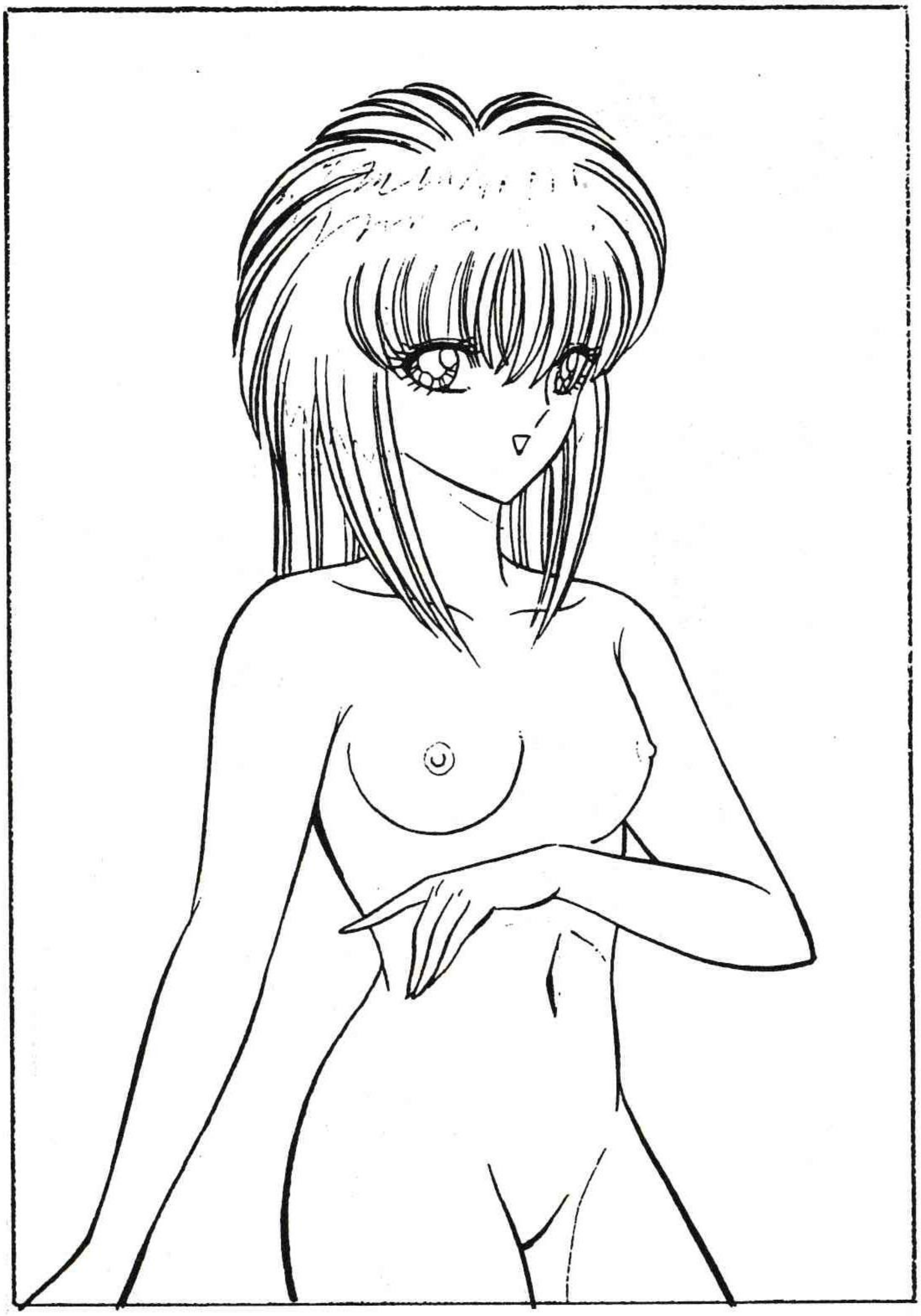


名　　前
巫 女 の 5

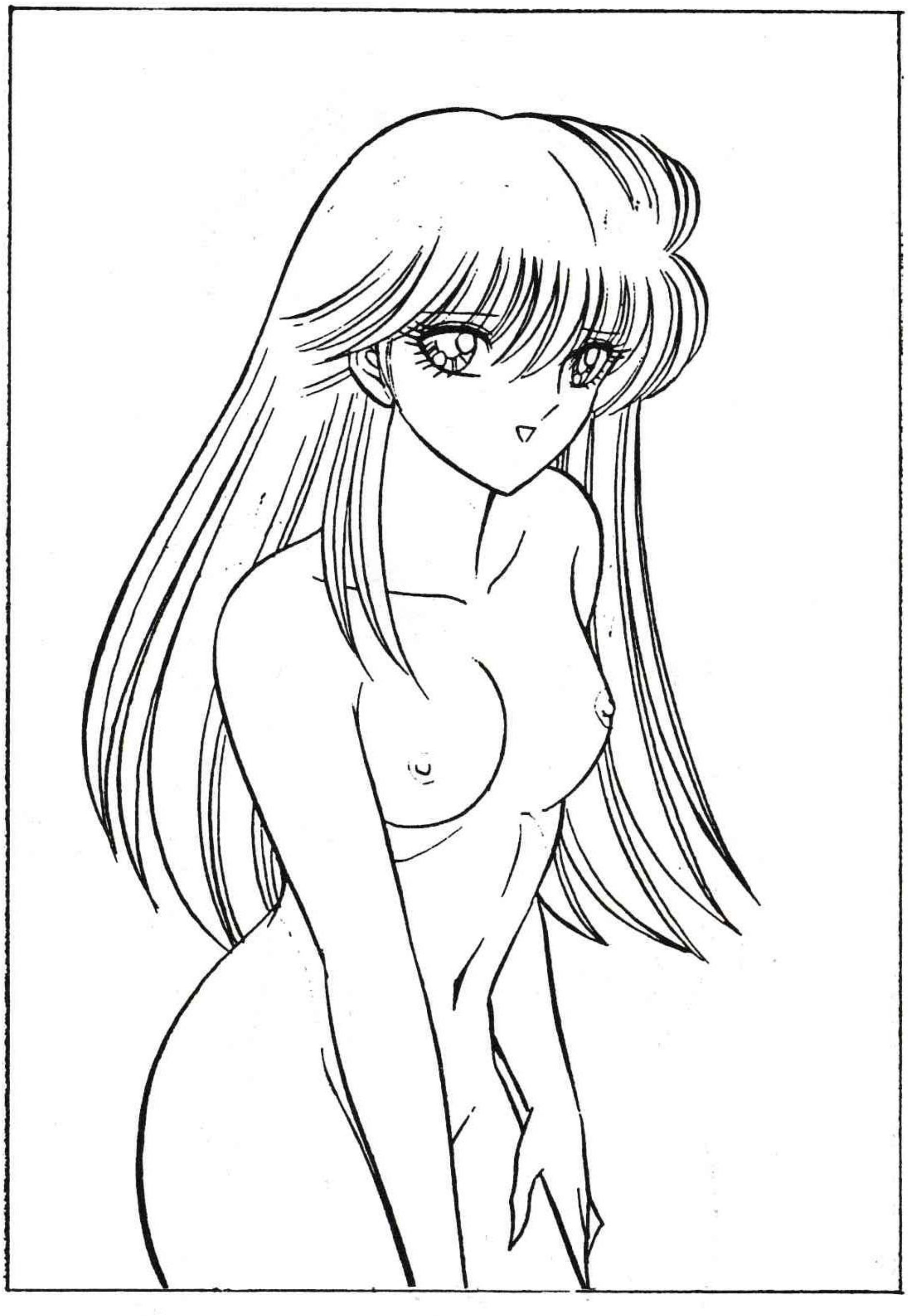


元に戻った少女０１

元に戻った少女０２



元に戻った少女０３

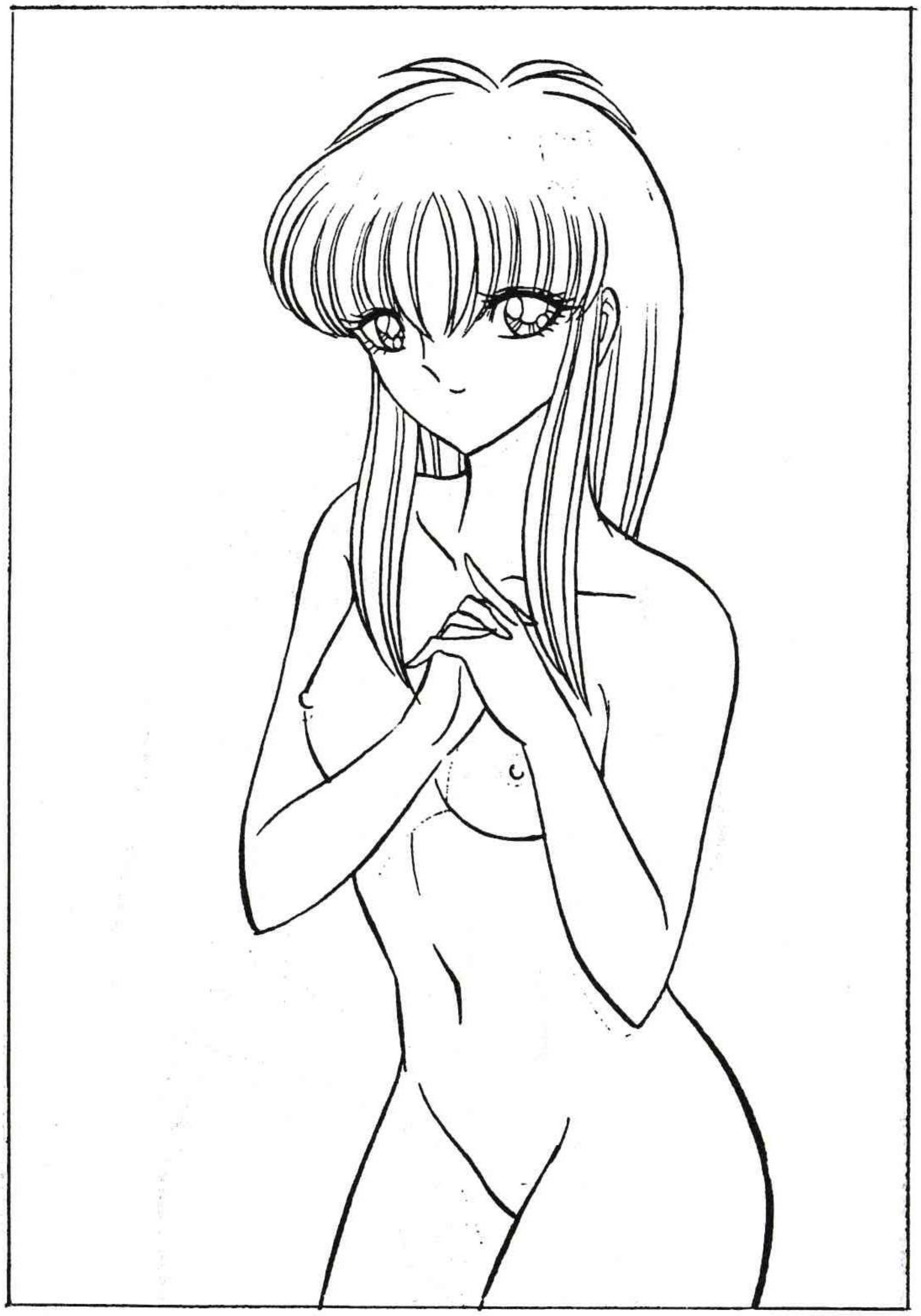


元に戻った少女０４

元に戻った少女０５

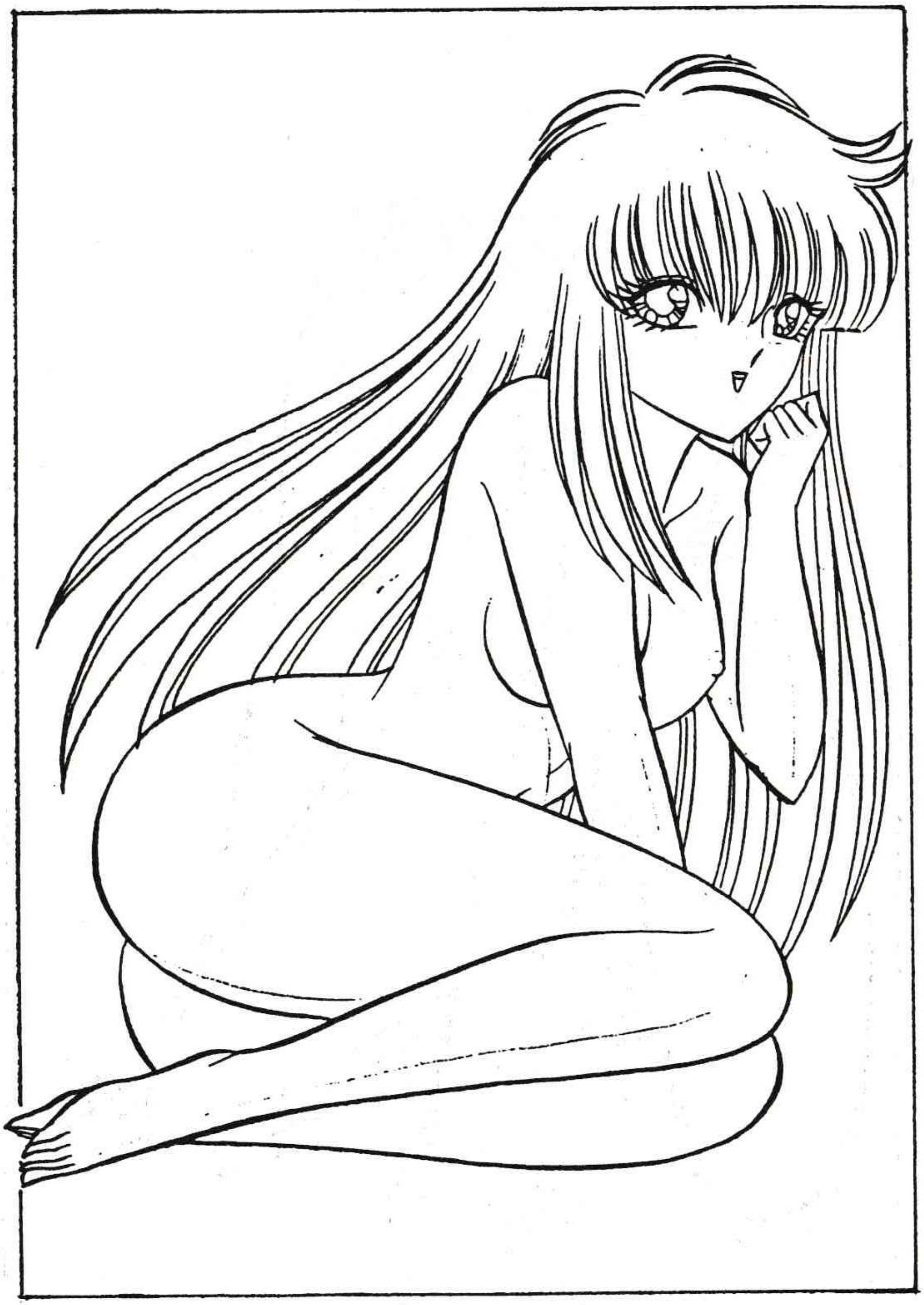
元に戻った少女０６

元に戻った少女０７

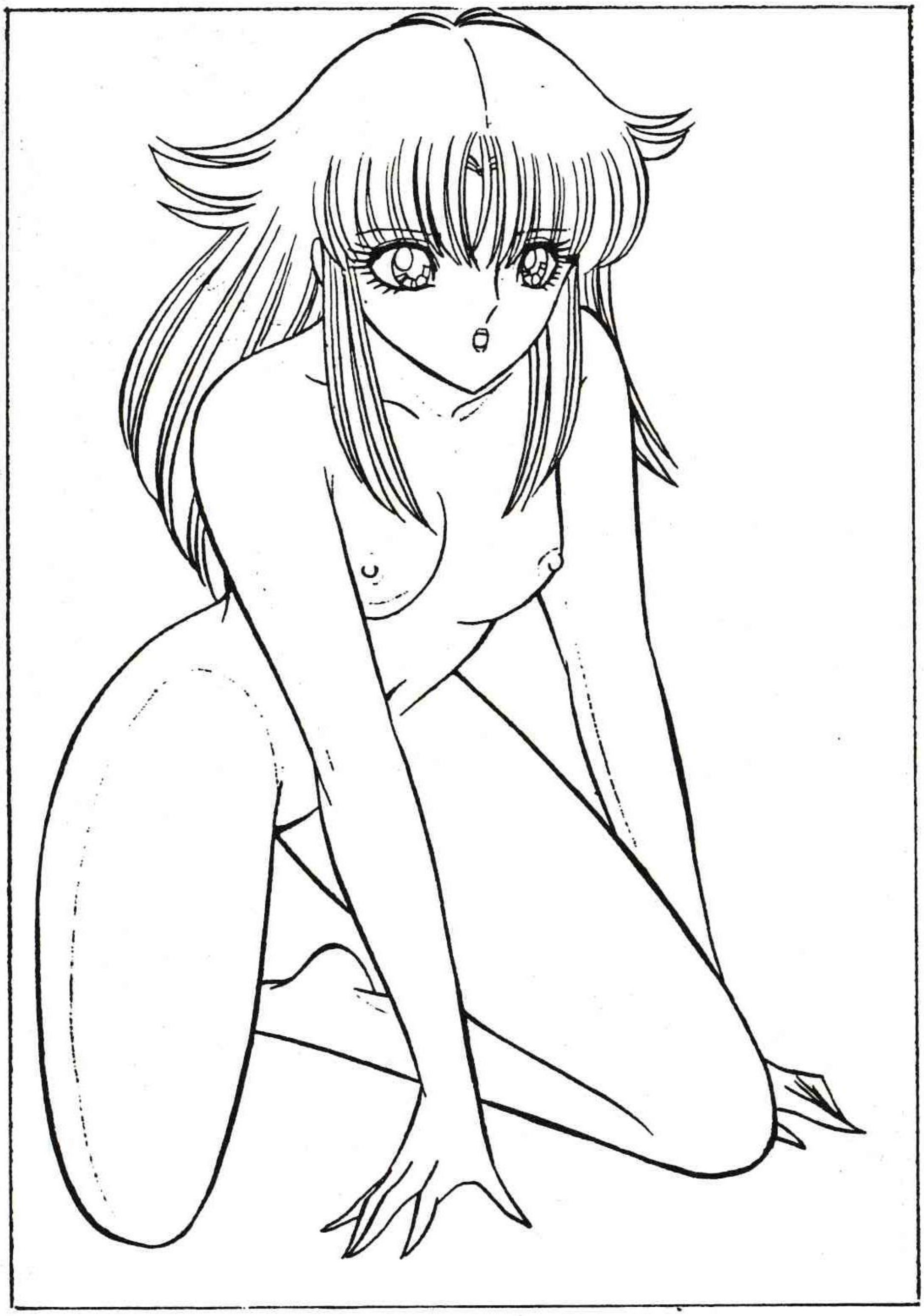


元に戻った少女０８

元に戻った少女０９



元に戻った少女１０



元に戻った少女１１

元に戻った少女１２

元に戻った少女１３

元に戻った少女１４

元に戻った少女１５